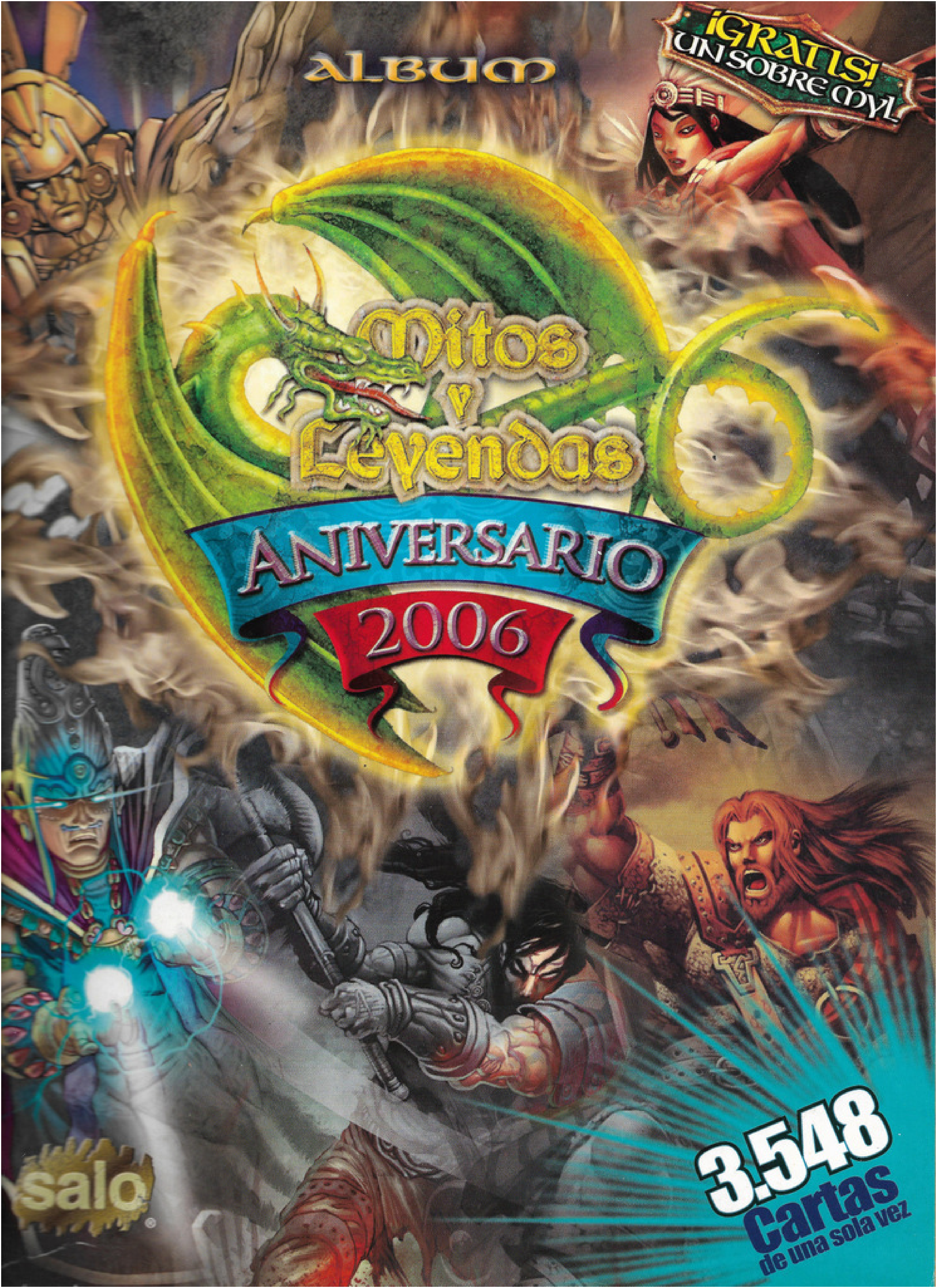

ALBUM
¡GRATIS!
UN SOBRE MYL
Mitos y Leyendas
ANIVERSARIO
2006
salo
3.548
Cartas
de una sola vez



¡¡impáctate!!
on estas fantásticas
PROMOCIONES
S IMPACTOS!
1190
2
• 6 Empanaditas
• Papas Fritas • Bebida 350 cc.
$ 1250
350
4
• Hot Dog Alemán 15 cms.
• 3 Empanaditas • Papas Fritas
• Bebida 350 cc.
$ 1450
1590
6
• Hot Dog Country 15 cms.
• 3 Empanaditas • Papas Fritas
• Bebida 350 cc. • Sundae Top choco
$ 1650
DoggiS
DoggiS®
El mejor Hot Dog
Versiones de promoción pueden cambiar según comunicación de cada local.

Ya han pasado 6 años, y no han sido en vano. Desde el año 2000, Mitos y Leyendas ha sido un verdadero aporte al desarrollo de los Juegos de Estrategia y ha marcado, como muy pocos juegos lo han hecho, un verdadero hito en Chile y el mundo.

Todo comenzó con un álbum, mucho más pequeño que éste, el cual fue expandiéndose desde el popular juego de cartas hasta llegar a la primera versión de un juego de cartas online, pasando por variados proyectos, como programas educacionales, campeonatos interescolares y muchos otros. El pequeño grupo creativo se ha expandido increíblemente y el juego ha llegado a un nivel que sus creadores jamás se habían imaginado.

Hoy, estamos muy contentos de presentarte el primer álbum de Mitos y Leyendas, que incluye cada una de las cartas que tiene el juego, desde la primera edición hasta la Extensión Hordas.

Esta edición de lujo es una oportunidad única de conocer la historia de este juego, cómo comenzó todo y cómo ha ido cambiando en estos años...

Por eso, este álbum es un tributo a la gloria de Mitos y Leyendas, como también a aquellas personas que hace 6 años iniciaron este audaz proyecto y a todos aquellos gladiadores que comenzaron una gran travesía que no terminará jamás.

Y si ésta es la primera vez que te acercas al universo de MyL, no temas, ya que es sólo el comienzo de una nueva etapa, de una nueva revolución...

El joven guerrero mira el cielo, y en lo alto puede ver la vida de miles de guerreros. Son héroes de los cuatro vientos, señores de historias y glorias pasadas. Sus canciones se escuchan en los corazones de quienes les siguen.

Como nosotros, sus hijos y descendientes, esperamos ser guiados por estos maestros de la espada.

En el horizonte, los enemigos, feroces seres de la oscuridad esperan usar sus garras y colmillos contra el joven guerrero. Pero nuestro guerrero no debe temer a los seres de pesadilla, porque su valor, fuerza y esperanza serán sus armas cuando alcance el triunfo.

El joven guerrero mira su espada y piensa en sus aventuras. Luego, se vuelve para contemplar a sus compañeros, hechiceros, caballeros y guerreros de todo el mundo. El Gran Mago le brinda una sonrisa... todo está bien, es hora de la batalla.

Editado por Salo S.A.
Bellavista 044,
Santiago - Chile
Fono: 4601500
www.salo.cl
Fax: 7374413

Representante legal
Rosa Melnick B.

Director creativo
Iván Cardemil C.

Directora de Arte
Isabel Espinoza

Edición
Javier Rivera

Jefe de proyecto
Marcelo Gacitúa

Producción Gráfica
GrafArt

Preprensa e impresión
Quebecor World Chile S.A.

Edición Junio de 2006

Hecho en Chile

www.salo.ci

salo

PRIMERA ERA

2000

EL RETO

Reúne tus fuerzas, prepara tu estrategia y enfrenta el Reto. El Reto recoge mitología de los cinco continentes. Los guerreros, héroes y magos más importantes del mundo, han escuchado el llamado de la victoria.
Es la primera edición de Mitos y Leyendas y fue lanzada el 30 de junio de 2000.
Con un total de 174 cartas, las más populares fueron Oráculo de Delfos, Odin, Zeus, Demonio, Ser Abominable, Cizin y Hades.
Su recepción fue tan grande, que el 30 de septiembre de ese mismo año se lanzó a la venta su extensión, con 48 nuevas cartas.
Una de esas cartas es Walkirias, muy recordada entre los jugadores.



001

001



005



006 007 008



009



010 011 012



013

002



017



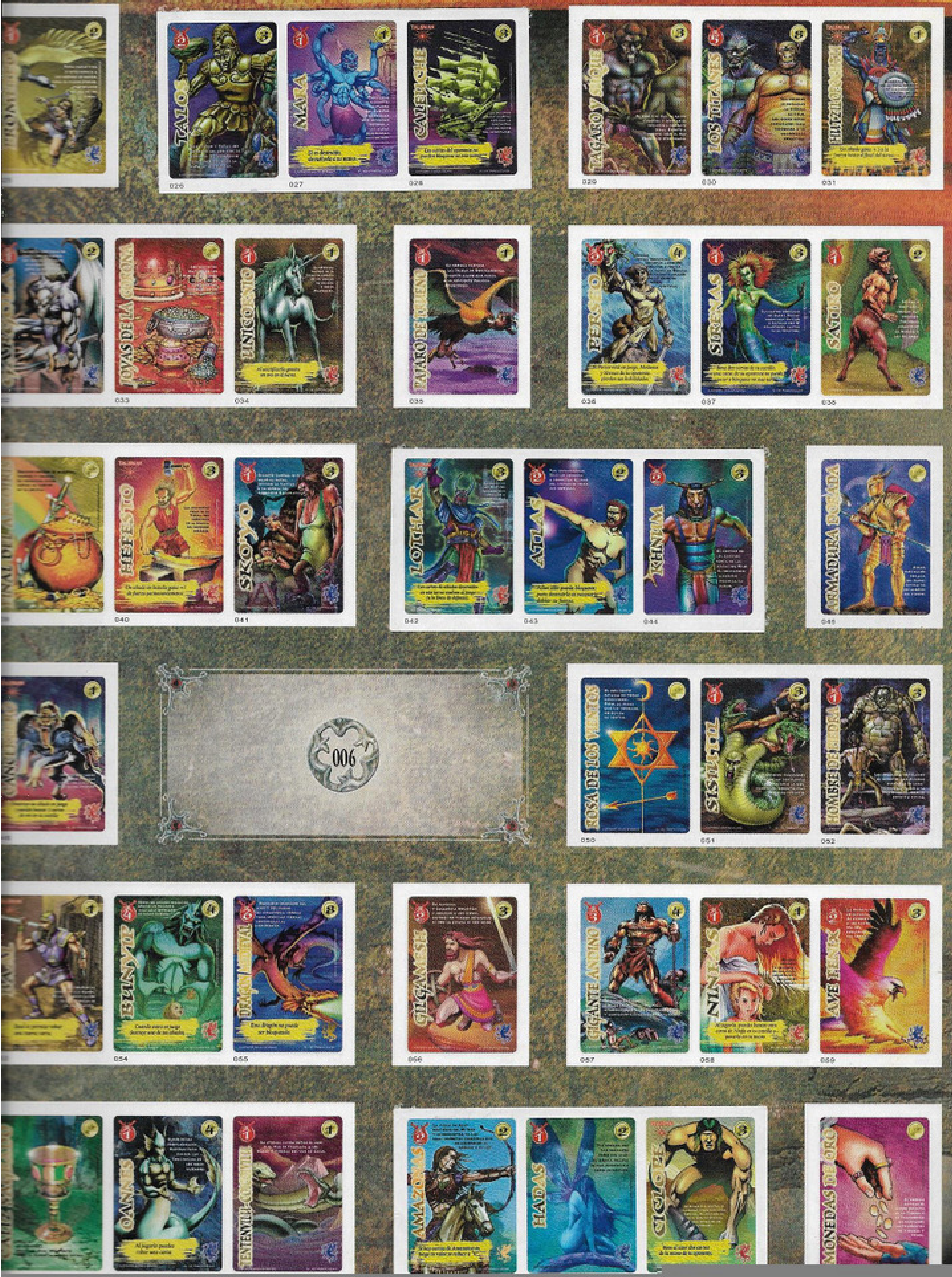
018 019 020



021

003

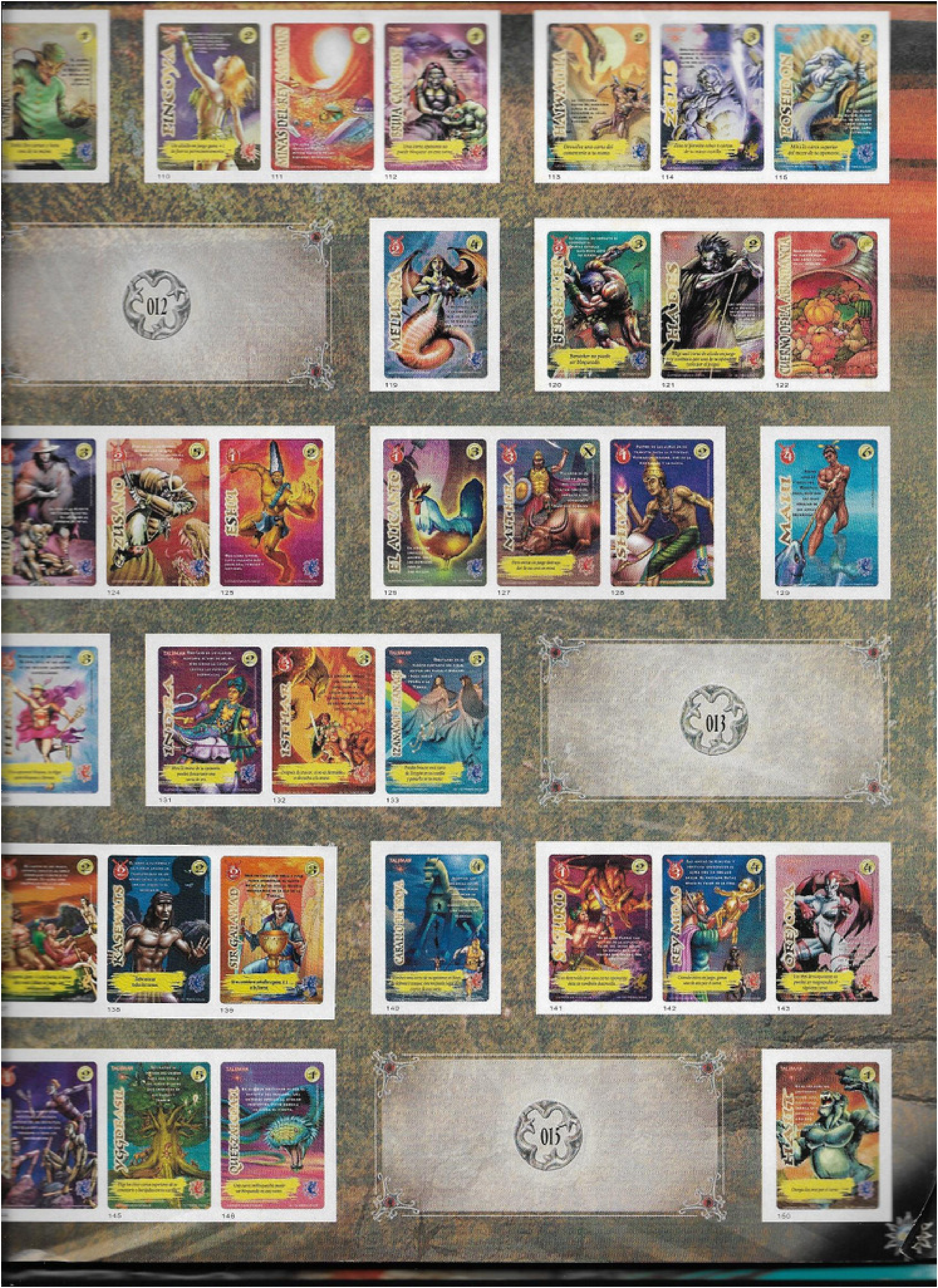




TALOS
MARA
CALEUCHE
LOS TITANES
HUITZILOPOCHTLI
026
027
028
029
030
031
JOYAS DE LA CORONA
UNICORNIO
PAJARO DE TRUENO
PERSEO
SIRENAS
SATIRO
033
034
035
036
037
038
HEFESTO
LOTHAR
ATLAS
KHNUM
ARMADURA DORADA
040
041
042
043
044
045
006
ROSA DE LOS VIENTOS
SISIUTL
HOMBRE DE PIEDRA
050
051
052
BUNYIP
DRAGON MEDIEVAL
GILGAMESH
GIGANTE ANDINO
NINFAS
AVE FENIX
054
055
056
057
058
059
OANNES
AMAZONAS
HADAS
CICLOPE
MONEDAS DE ORO



ANUBIS
HOMBRE LOBO
FENRIR
KALI
MARDUK
LILITH
DIAMANTE TURQUESA
VIRACOCHA
OSIRIS
MEDUSA
NIBELUNGOS
ANCHIMALLEN
ESTATUA DE ORO
YMIR
009
DUENDE
XOLOTL
BARBARO
VISHNU
ISIS
LA QUIMERA
GNOMO
011
CABALLERO BLANCO
INVUNCHE
VIKINGO
ESFINGE
ARPIA
HYDRA
HERCULES
CHON-CHON



MINAS DEL REY SALOMON
BRUJA CARABOSSE
ZEUS
POSEIDON
110
111
112
113
114
115
012
MELUSINA
BERSERKER
HADES
CUERNO DE LA ABUNDANCIA
119
120
121
122
ZUSANO
ESHU
124
125
126
127
128
129
INDRA
ISHTAR
131
132
133
013
KASEWATS
SIR GALAHAD
CABALLO DE TROYA
REY MIDAS
OREJONA
138
139
140
141
142
143
YGGDRASIL
QUETZALCOATL
145
146
015
150



151 152 153



154

016



158 159 160



161



162 163

017



168



169 170

018







002 003 004



005 006 007

PRIMERA ERA
2001



008 009 010



MUNDO GOTICO

020

021

Reúne a los tuyos y prepara tu estrategia para enfrentar esta oscura legión. Recogiendo las leyendas más sombrías y secretas del mundo, Mundo Gótico muestra la lucha entre la luz y la más profunda de las noches. Fue lanzada el 13 de noviembre de 2000, y tiene 126 cartas. Esta edición presenta un concepto que ha seguido hasta el día de hoy: las razas. De la misma manera, se introdujeron las cartas de Arma y Tótem, aumentando considerablemente las estrategias de juego. La extensión de Mundo Gótico, con 48 cartas, fue lanzada el 23 de marzo de 2001.



017



018 019 020

022



024



AMANECER
025
026
TRAGEDIA
027
TUMBA DEL CABALLERO
028
029
JUEGO ETERNO
030
YELMO
031
023
GUANTELETE
035
BALLESTA
036
ESPADA ENVENENADA
037
ÁNIMA NEGRA
038
DAGAS KRISH
039
MARTILLO Y ESTACAS
040
041
042
043
044
045
025
TÓTEM DEL FUEGO
049
050
KNOCHEN
051
052
MAGNUS
053
LUPO
054
LICÁNTROPO
055
JAURÍA
056
057
GOLEM
058
GOLEM SOMBRÍO
059
ESPECTRO
060
ZOMBIES
061
HECHICERA
062
CAMPESINA
063
PASTOR
064
DRACO
065
SALAMANDRA
066

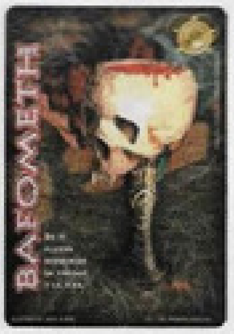

BESTIA
068
ABOMINACION
069
IGGOR
070
KAIN
071
KASIM
072
073
STRIX
075
HIEDRA ESPINO
076
RYURIK
077
FALSA CAUTIVA
078
FETICHE
079
KHAN
080
RASPUTIN
082
NOSFERATU
083
MOIRAS
084
ISSLER
085
086
NATASHA
087
029
CASANDRA
092
ROY
093
SILVER
094
096
TRIBUNAL
097
SCARLETT
098
PURITANO
099
SELENA
100
ARMSTRONG
101
DAPHNE Y GREGOR
103
EXORCISTA
104
RUGDRAIGE
105
ZARA
106
KEMSA
107
KARL
108



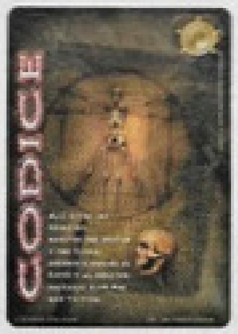
109



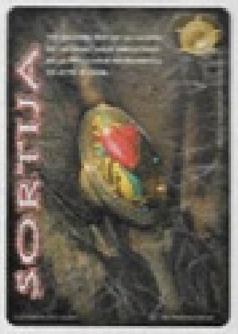
110



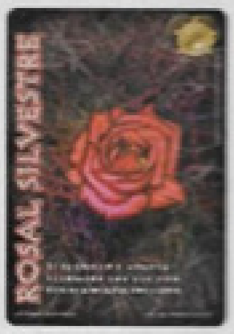
111



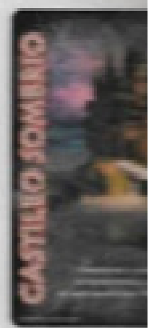
112



113



114



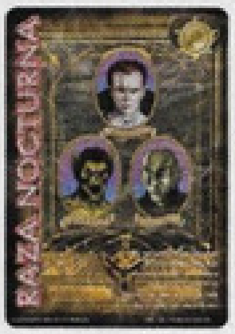
115



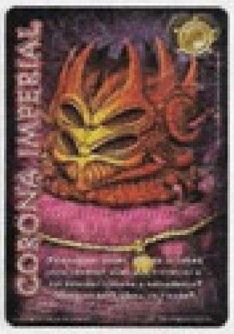
116



117

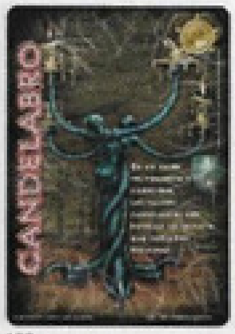


118

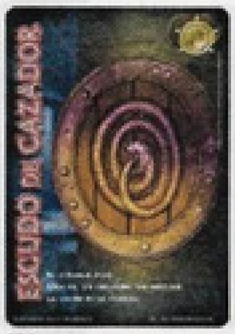


119

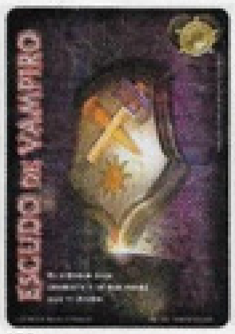
031



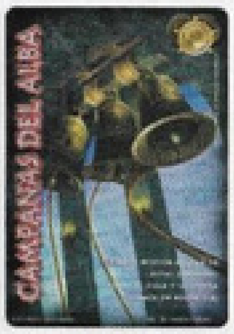
123



124



125

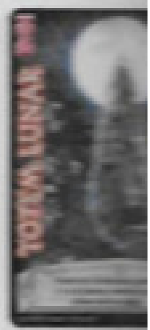


126


127



128



129



130


131



132

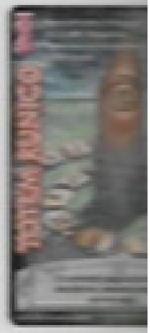


133


134



135


136

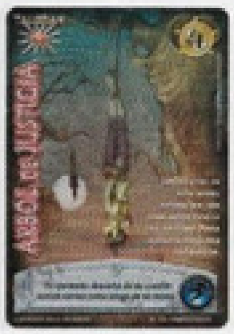


137


138



139



140

033



144



145



146



147

034


035
JINETE DE DRAGON
RAPACENY
VIRNA
DUNELLA
155
156
157
158
ALIMAÑA
VON KRIEG
DEARG DIULAI
160
161
162
036
RASTREADOR
168
169
170
037
VAN HELSING
174



001 002 003



004

038



008

No se perdería esta guerra aquí en esta tierra...porque esta tierra volverá a nacer.
Desde Mesoamérica hasta la Patagonia, desiertos y valles serán revelados. América es una tierra joven y luminosa; La Ira del Nahual descubre sus más grandes civilizaciones.
Fue lanzada el 4 de agosto de 2001, y continúo con las estrategias presentadas en Mundo Gótico. Además, esta edición no tuvo extensión, y fue la primera de las ediciones de Mitos y Leyendas en tener los oros especiales Puchao y Tesoro de Guayacán.



009 010 011



012

LA IRA DEL NAHUAL



013 014 015



016



017 018 019



020



021 022 023



024





026
027
028
AH PUCH
029
XOCHIQUETZAL
030
TOTEM DE PERRO
031
041
TOTEM DE GUANACO
035
042
TOTEM DE SERPIENTE
040
INSIGNIA DE TOCHI
041
ATLATL
042
TEPOZTOPILLI
043
BOLEADORAS
044
CERBATANA
045
MACAHUITL
047
048
ARCO Y FLECHAS
049
TECPATL
050
051
052
043
056
ITZAM NA
057
058
059
VIRACOCHA
044
KUKULCAN

045



070



071 072 073



074 075 076



077

046



081 082 083



084

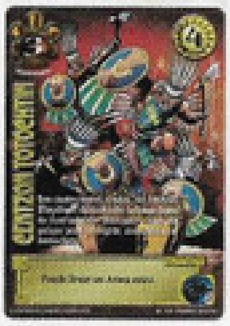
047



088



089 090 091



092

048



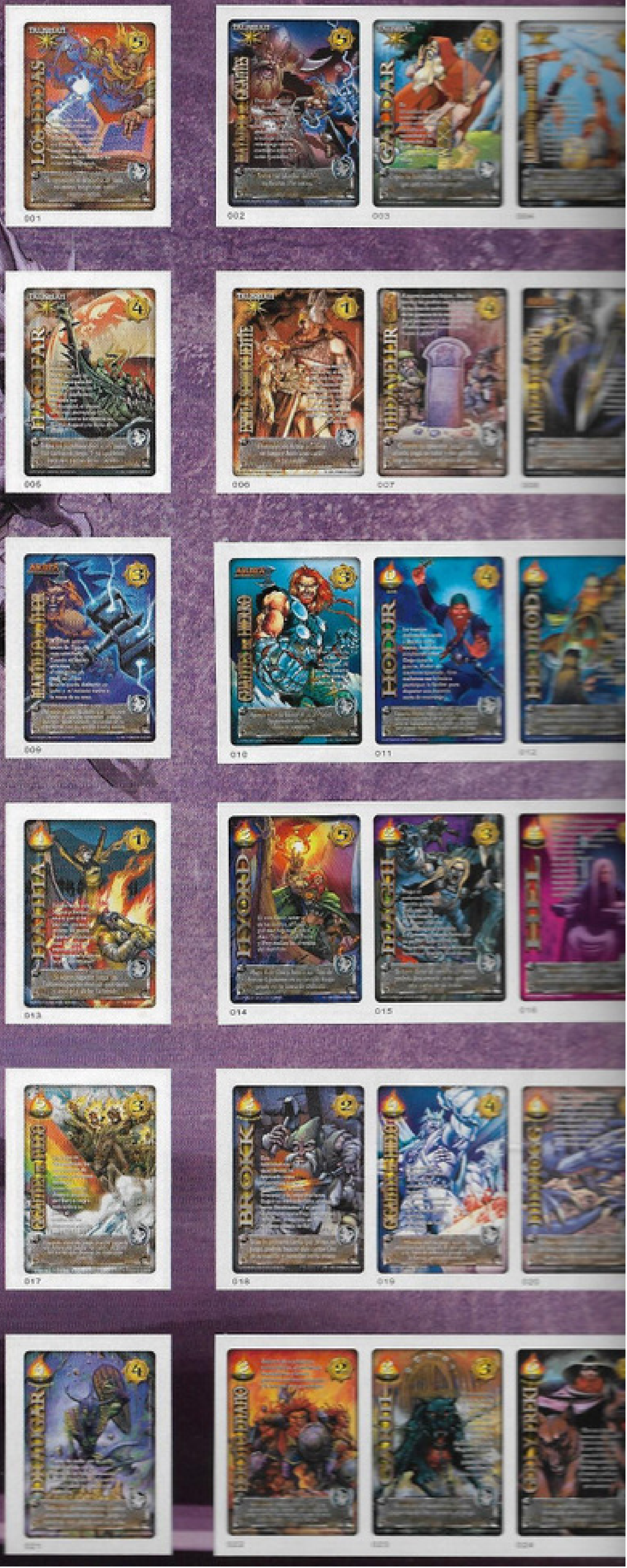
095




KILLA
SHUAR
MOCTEZUMA
098
099
100
BASILISCO
CAMAHUETO
101
102
103
CABALLO MARINO
AMARU
105
106
CHINIVILU
107
049
050
SEÑOR DE SIPAN
114
UXMAL
115
MACHU PICCHU
ZAMPOÑA
TZOLKIN
116
117
118
CRANEO DE CRISTAL
119
TRUTRUCA
NAZCA
120
121
122
TENOCHTITLAN
EL DORADO
123
124
125
CIUDAD DE LOS CESARES
126



¿No lo sabes todavía? Es el tiempo del fuego y el humo, la edad de la espada, es tiempo de Ragnarok...la batalla decisiva.
En los fiordos del norte, durante la Edad Media, los vikingos, hijos del viento del norte, hicieron de la aventura su lema, azotando las costas europeas con su furia guerrera. Esta edición, lanzada el 23 de noviembre de 2001, centró su mitología en la Europa nórdica, en uno de los primeros acercamientos que hizo Mitos y Leyendas a este tema. Muchas de las cartas que desequilibraron a Primera Era provienen de esta edición, como Gyallarhorn y Drakkar.



PRIMERA ERA
2001



RATATOSK
VOLA
SOL
DAGUR
AMULETO DE THOR
DRAUPNIR
058
FRIGG
BALDUR
ARCO DE ULLER
ESPADA DE FREY
026
027
028
029
030
031
033
034
035
036
037
038
040
041
042
043
044
045
047
048
049
050
051
052
056
057
058
059



067
068
069
070
071
072
SURT
073
074
RUNAS
075
076
077
SUPLICIO DE LOKI
078
HIDROMIEL
079
080
081
082
083
084
085
086
HACHA DANESA
087
088
089
090


EIR
SIF
092
FREYA
094
BRAGI
096
NERTHUS
097
ULLR
099
VORD
100
SNOTRA
101
TYR
102
FORSETI
103
KVASIR
104
SKADI
106
TYRA
107
065
111
DRAKKAR
113
114
ARQUETA DE ORO
115
COLLAR BRISING
116
MARTILLO AMULETO
117
CALENDARIO RUNICO
118
119
ARMADURA DE VALKYRIA
120
ESCUDO
121
CODEX RUNICUS
122
066
TRONO DE ODIN
126

La Cofradia


001

002 003 004


0005

067


009

010 011 012

La Cofradia nos convoca... Decide tu estrategia... Miles de guerreros del mundo concurren a la Cofradia, que transforma en una aventura la mitología universal. Esta edición fue la primera en recopilar cartas de las cuatro primeras ediciones, algunas con la habilidad original y otras con habilidad mejorada. Además, fue la primera en tener 170 cartas y mazos avanzados, con temáticas estratégicas diferentes cada uno. Esta edición marca el inicio del fin de Primera Era.


013

068

Primera Era

2002


017

018 019 020


021

069




026
027
028
029
030
031
033
034
035
070
040
041
071
045
047
048
049
050
051
072
056
057
058
059
073
063
064
065
066

074



070



071 072 073



074 075 076



077



078 079 080



081 082 083



084

075



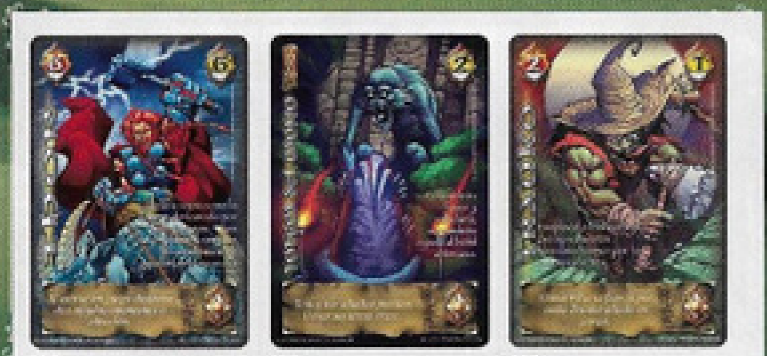
088 089 090



091



092 093 094



095 096 097



098



099 100 101



102 103 104



105

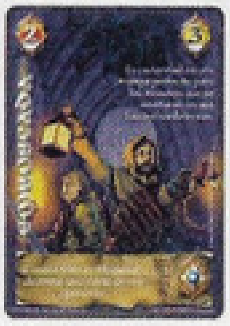
077



078



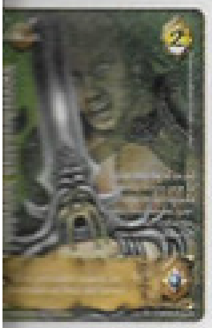
113



114



115



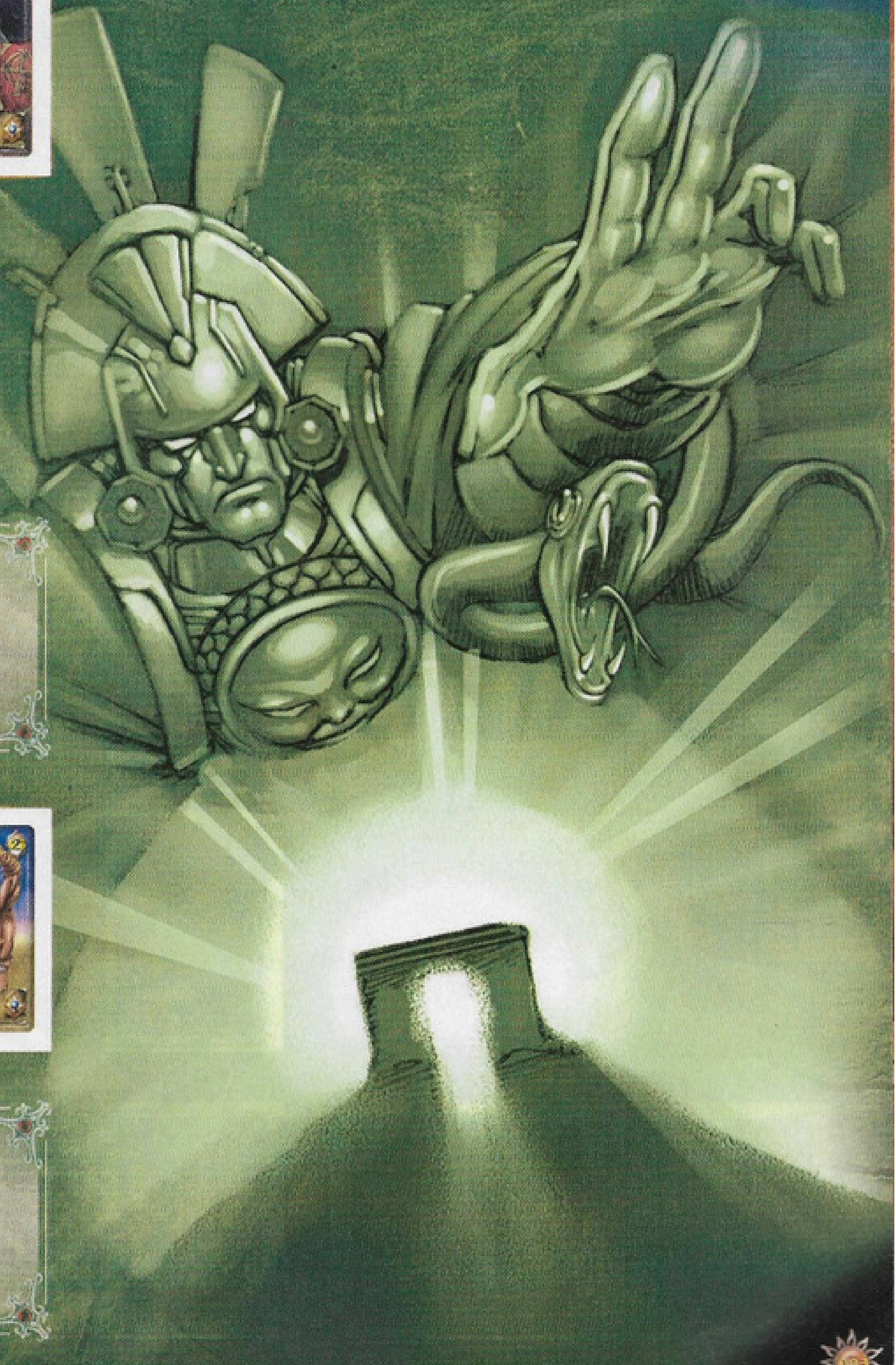


117

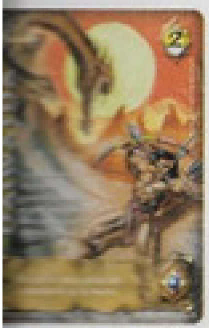


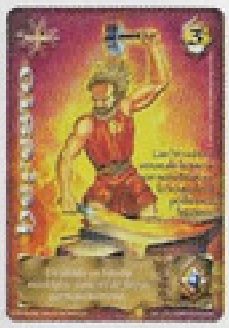
118



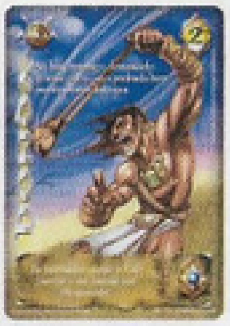


079





124



125

080


129 130 131


132


133 134 135


136 137 138


139

081


143 144 145


146

082

083


153


154 155 156

084


160


161 162 163


164 165 166


167


168 169 170



085

Espíritu de Dragón

ユキトツエツオチ クウキ ウエカコラハ

La fortaleza está en tu espíritu...
Oriente es una flor cerrada y misteriosa, Espíritu de Dragón recoge la magia de una China perdida y un lejano Japón. Esta edición, basada en mitología china y oriental, fue lanzada el 28 de julio de 2002. Fue la primera edición en seguir el esquema de 236 cartas, y fue la última edición de Primera Era, debido a su alto poder, en especial con cartas como Sun y Ken Nage.



006 007



008



010 011



012

PRIMERA ERA

2002



086

087



020





022 023



024 025 026



027 028 029



030



031 032 033



034 035 036



037



038 039 040



041 042 043



044



045 046 047



048 049 050



051



052 053 054

090



058



059 060 061



062 063 064



065



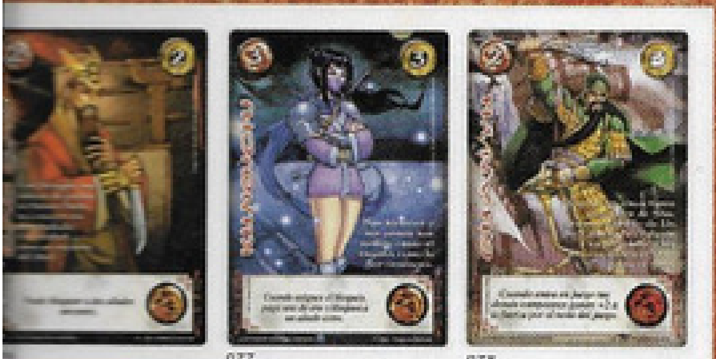
066 067 068





070 071 072

092



077 078



079



080 081 082



084 085

093



089





091 092 093



094 095 096

094



100



101 102 103



105 106



107 108 109



110



111 112 113 114 115 116 117



118 119 120 121 122 123 124



125 126 127 128 129 130 131



132 133 134 135 136 137 138



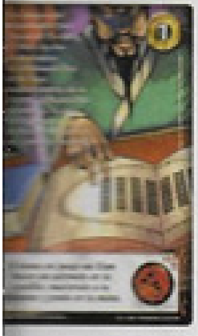
139 140 141 142

098



099

149 150 151 152




154


155


156


157


158


159

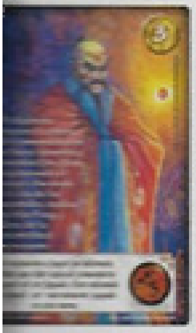



161


162


163

100




168


169


170


171


172


173




175

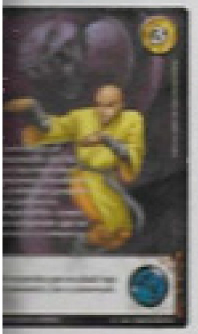

176


177


178


179


180

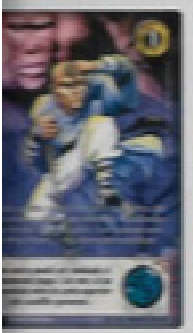



182


183


184

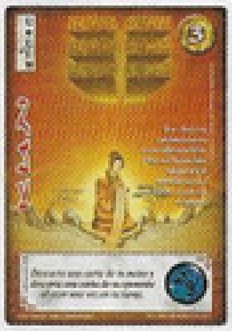
102




189


190


191


192


193


194

104



198



199 200 201



202 203 204



205



206 207 208



209 210 211



212



213 214 215



216 217 218



219



220 221 222



223 224 225



226

106



230 231 232



233



234 235 236

ESPADA SAGRADA





001



002 003 004



005



006 007 008



009 010 011



012

Poderosas Fuerzas enfrentan un mágico conflicto... Durante los primeros siglos de la Edad Media, las tribus británicas se unieron en un reino, convocadas por el sueño de un rey, Arturo Pendragón. La primera edición de Segunda Era fue lanzada el 28 de febrero de 2003, y marca el inicio de una nueva etapa en Mitos y Leyendas. Enfocada en el Rey Arturo y los caballeros de la Mesa Redonda, posee cartas que hasta el día de hoy tienen alto valor de colección, como Dragón Dorado, Bola de Fuego y Fe sin Límite.



013



014 015 016



017



018 019 020

SEGUNDA ERA

2003



110



024 025 026



027 028 029



030



031 032



034 035 036



037

111



041 042 043



044



045 046 047



048 049 050



051

113



055 056 057



058

114



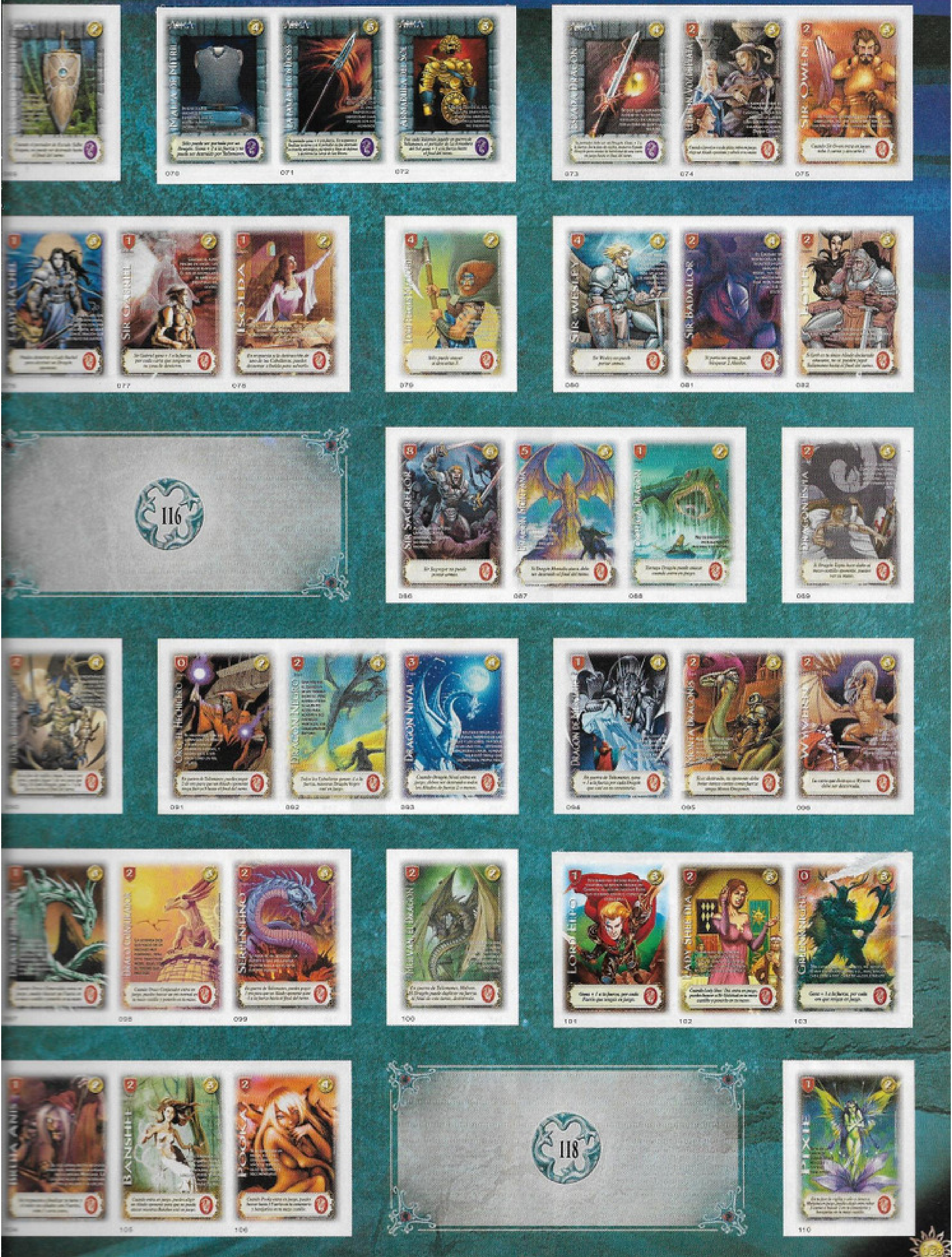
062 063 064



065



066 067 068



070
071
072
Espada Dragón
073
074
Sir Owen
075
Lady Rachel
Sir Gabriel
077
Isolda
078
079
Sir Wesley
080
Sir Badallor
081
082
116
Sir Sagremor
086
087
088
089
Orco Hechicero
091
Dragón Negro
092
Dragón Nival
093
094
095
Wyvern
096
098
Serpentino
099
100
Lord Elfo
101
102
103
Banshee
105
Pooka
106
118
Pixie
110



111 112 113



114



115 116 117



118 119 120



121



122 123 124



125 126 127



128



129 130 131



132 133 134



135



136 137 138



139 140 141



142



143 144 145



146 147 148



149



150 151 152


123
157
158
159
161
ATHA - UR
DRACO SANGRE
162
163
164
165
166
DRACO AGUILA
168
169
170
171
DREGON
172
RAVIDO
173
CIERVO SAGRADO
175
176
177
126
182
183
184
BOGGART
BRAG
185
186
187
CANTRIP
TALISMAN CELTA
189
190
191
192
193
194



195 196 197



198



199 200 201



202 203 204


205



206 207 208

128


212



213 214 215



216 215 217



219



220 221 222



223 224 225


226



227 228 229



230 231 232


233

130



EXTENSION CRUZADAS



Caballos de batalla se adentran en el desierto… y sobre ellos, va montada la furia de Europa.
La primera extensión de Mitos y Leyendas en recibir un nombre propio, fue lanzada el 13 de junio de 2003. Es además la primera extensión que no profundiza el tema central de la edición, sino que explora mitologías relacionadas, en este caso las Cruzadas que ocurrieron en la Edad Media. Una de las cartas más recordadas, que marca el inicio de una nueva regla de juego, es Cruz Templaria.

SEGUNDA ERA

2003



001



131



006 007 008



010 011



012

132



018



019 020 021



022

134



026



027 028 029



030 031 032



033



034 035 036



037 038 039



040

135



044 045 046



047

136



051 052 053



054

137



058 059 060



061



062 063 064

HELENICA

El rigor del rayo marca el destino de los hombres...el futuro está en manos de un valiente. Desde la edad mítica hasta Alejandro Magno, pasando por el esplendor de una civilización y la caída de un sueño, surge Helénica, edición basada en la mitología griega. Esta edición fue lanzada el 2 de agosto de 2003, y tuvo una gran aceptación entre los jugadores, aunque no haya sido tan poderosa como lo fue Espada Sagrada. La carta más recordada es sin lugar a dudas El Gran Zeus.















139







SEGUNDA ERA

2003

140





027



028



029



030



031



032



033



034



035



036



037


038



039



040


041



042



043



044



045



046



047

142



051


052



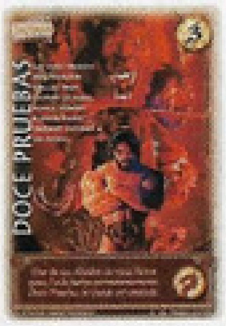
053


054



055


056



057


058

143



062



063



064



065

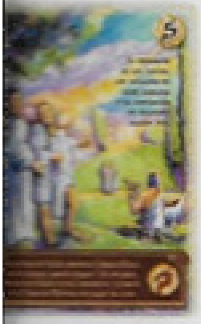

066



067



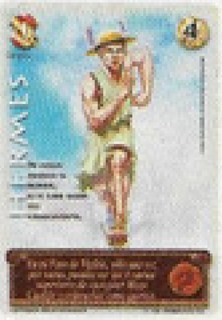
068



145



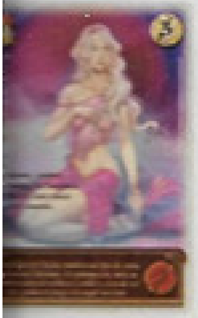
073



074



075





077



078



079



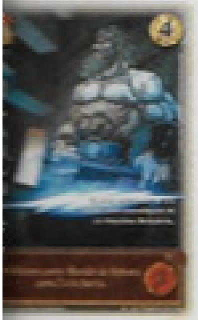
080



081



082





084


085



086



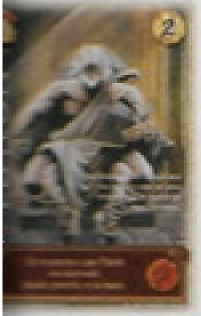
087



088



089





091


092


093


094



095



096



148



100



101

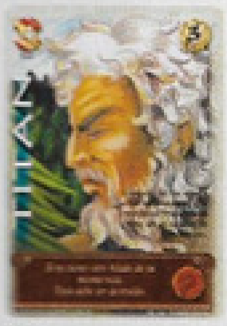


102



103




105



106



107

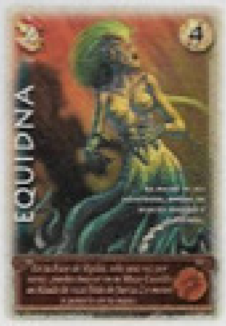


108


109



110



111


112


113


114


115


116


117


118


119


120


121

149



125


126


127


128


129


130


131

150



135


136


137

138


139


140

141


142


143


144

145

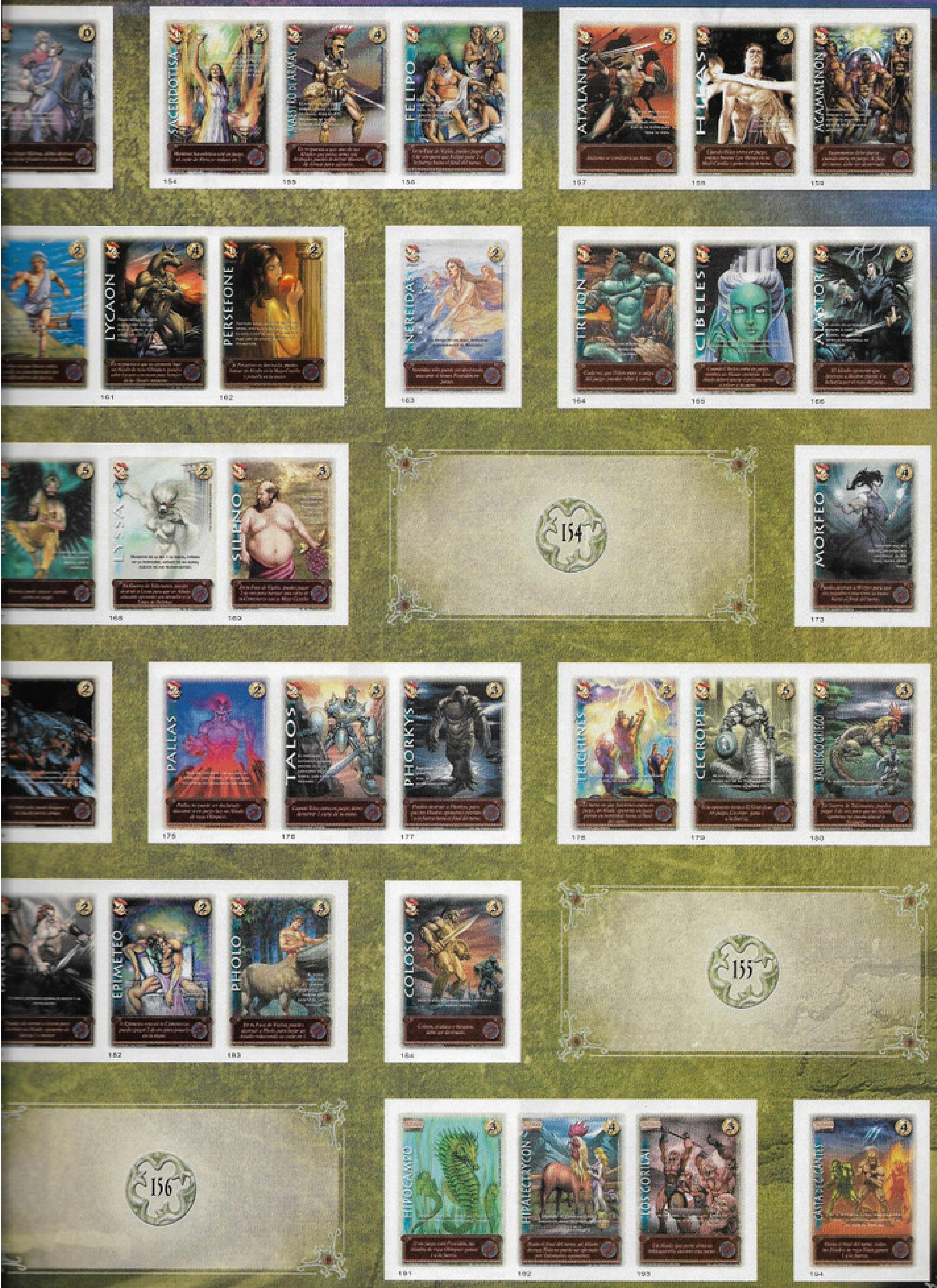
146


147


148


149

152


SACERDOTISA
MAESTRO DE ARMAS
FELIPO
ATALANTA
HILAS
AGAMMENON
LYCAON
PERSEFONE
NEREIDAS
TRITON
CIBELES
ALASTOR
LYSSA
SILENO
154
MORFEO
PALLAS
TALOS
PHORKYS
TELCHINES
CECROPE
BASILISCO GRIEGO
EPIMETEO
PHOLO
COLOSO
155
156
HIPOCAMPO
HIPALECTRYCON
LOS GORILAI



195 196 197



198



199 200 201



202 203 204



205



206 207 208

159



212



213 214 215



216 217 218



219



220 221 222



223 224 225



226

160



230 231 232



233



234 235 236

EXTENSION

IMPERIO

DE HELENICA





002 003 004

El dominio del Águila se extiende a los confines del mundo. Imperio es la extensión de Helénica, y fue lanzada el 1 de noviembre de 2003. Basada en el mundo romano, Imperio contiene cartas de gran poder, como Romulo y Remo, Julio Cesar y Espartaco.

161



162





012 013 014



016 017



018

163



025





MINERVA
ONDINAS
VULCANO
023
024
025



026

164



GLADIUS
030
031
032



ESCUDO ROMANO
033



ARIETE
PILUM
034
035
036



DAGA ENVENENADA
RED DE GLADIADOR
COLISEO
037
038
039



TEMPLO DE JÚPITER
040



TÓTEM ETRUSCO
CATACUMBAS
PANTEÓN
041
042
043



TERMAS
MURALLAS DE ADRIANO
RÓMULO Y REMO
044
045
046



AMBROSÍA
047



ATAQUE DE ANÍBAL
EL VESUBIO
048
049
050



CONSPIRADORES
051
052
053



ATAQUE FULMINANTE
054

166



CELTAS DEL OESTE
CARRERA DE CARROS
REBELIÓN
058
059
060



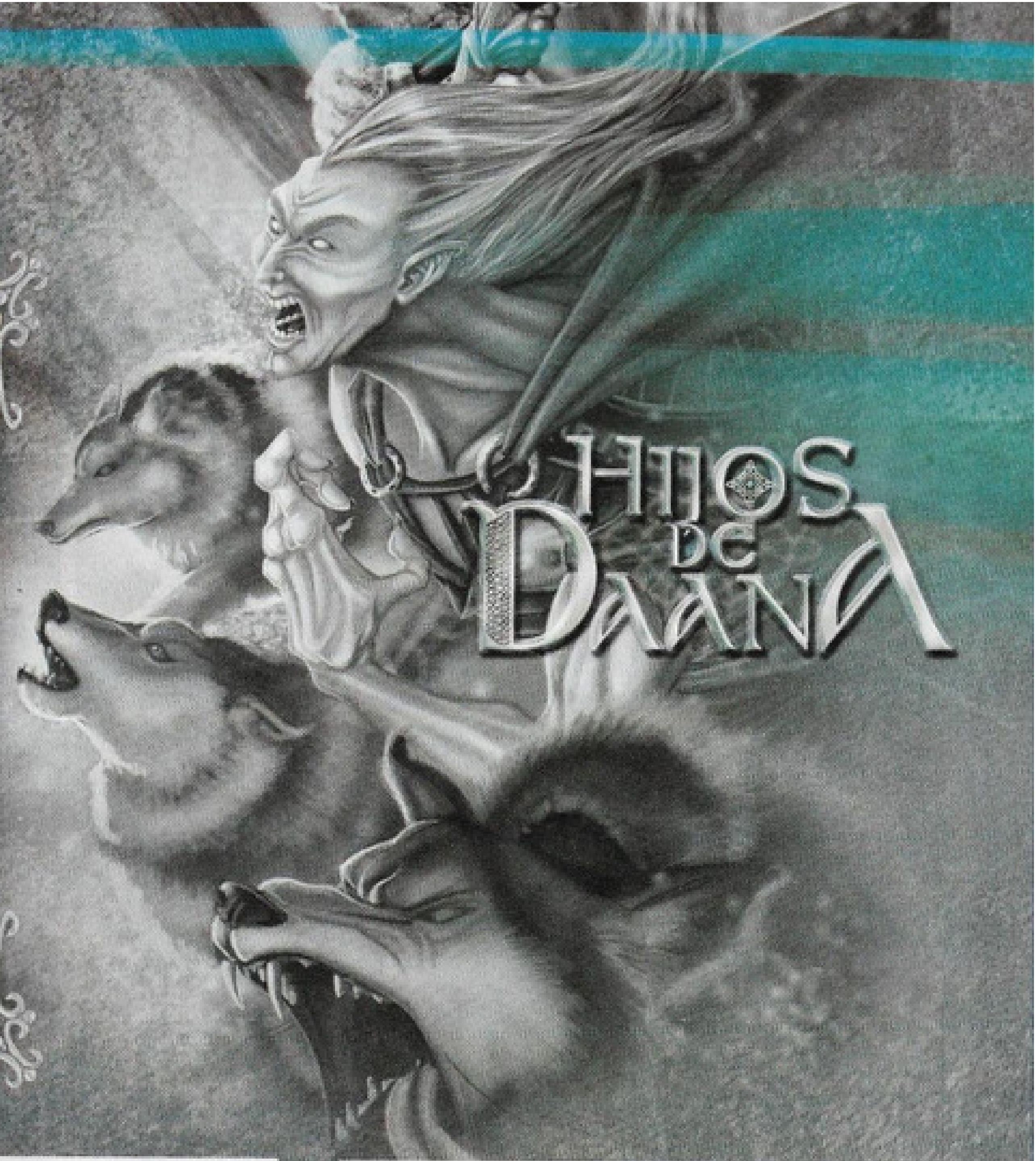
ACEITE DE OLIVA
061

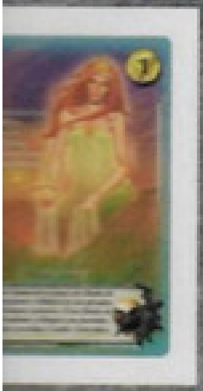
167

SEGUNDA ERA

2004

Los guerreros de la luz levantan sus armas frente a la oscuridad y al fuego del olvido. Mitología: Los celtas se expanden por la Europa occidental. La Tene es su cultura y su lenguaje será oído por los dioses, quienes abrirán sus brazos para recibir al hombre y su era. Grandes guerreros surgirán en Irlanda, Escocia, Bretaña, Gales, Francia, Belgica, Austria y España serán su terreno de lucha; Sajones, Teutones, Romanos y Godos, sus enemigos, pero la voz de la tierra es poderosa y será oída hasta hoy. Esta edición fue lanzada el 6 de marzo de 2004, y fue sin duda la edición más exitosa de toda la historia de Mitos y Leyendas.





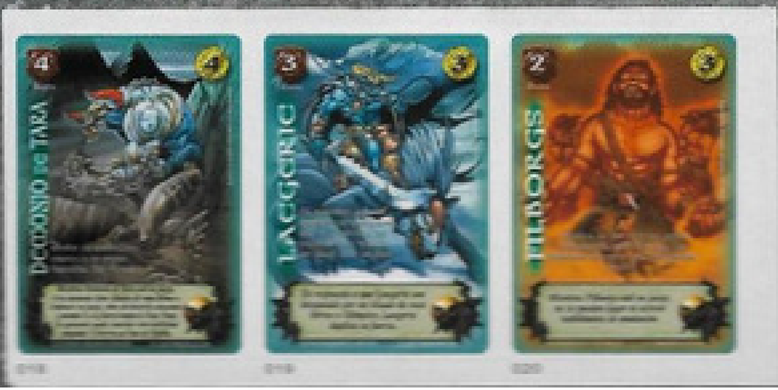
















022
023
024
025
026
027
028
BODICCA
CONN
029
030
031
FERGUS
032
BOLGOS
TALIESIN
033
034
035
036
037
038
039
OJO ASESINO
040
041
042
172
FUEGO MÁGICO
046
DESPERTAR OSCURO
047
048
049
050
051
052
053
173
BERSERK
057
058
059
ESPADA DE LA LUZ
060
174



GAE BOLGA
065
LANZA DE FUEGO
066
TIER-NA-OGE
067
TIER-NA-MOE
068
MOY-MELL
069
070
TY NEWYDD
072
AVALON
073
MORRIGAN
074
GOBNIU
075
NIÑA DE LA SUERTE
076
CIAN
077
175
ZORRO DE FUEGO
081
DOLAN
082
LIR
083
DAMA BLANCA
084
176
MASTIN OSCURO
089
CAPAS ROJAS
090
DRUIDA OSCURO
091
093
MERODEADOR
094
TUMULARIO
095
177
100
MORDRIN
101
102
BRENNOS
103
104
105



GALANTAS
106
CRISTASIROS
107
108
109
110
COCHU
111
112
113
GOLPEAR LA RAIZ
114
CUNA DE HADAS
115
116
180
ABRIR PORTAL
120
ECLIPSE SINIESTRO
121
122
123
181
127
128
129
130



CUERVOS DE BATALLA
ESPADA GAIA
132
133
134
183
FALCATA
139
140
141
184
HOGAR DE PAZ
DRIADAS
146
147
148
149
150
151
LEANAN SIDHE
BLODEUWEDD
NEIT
153
154
155
156
157
158
186
SEÑOR OSCURO
BODACH
BRUJA GRIS
162
163
164
165
KOBOLD
167
168
169
170
171
172



173 174 175



176



177 178 179



180 181 182



183

187



187 188 189



190

188

189



197



198 199 200

190



204



205 206 207



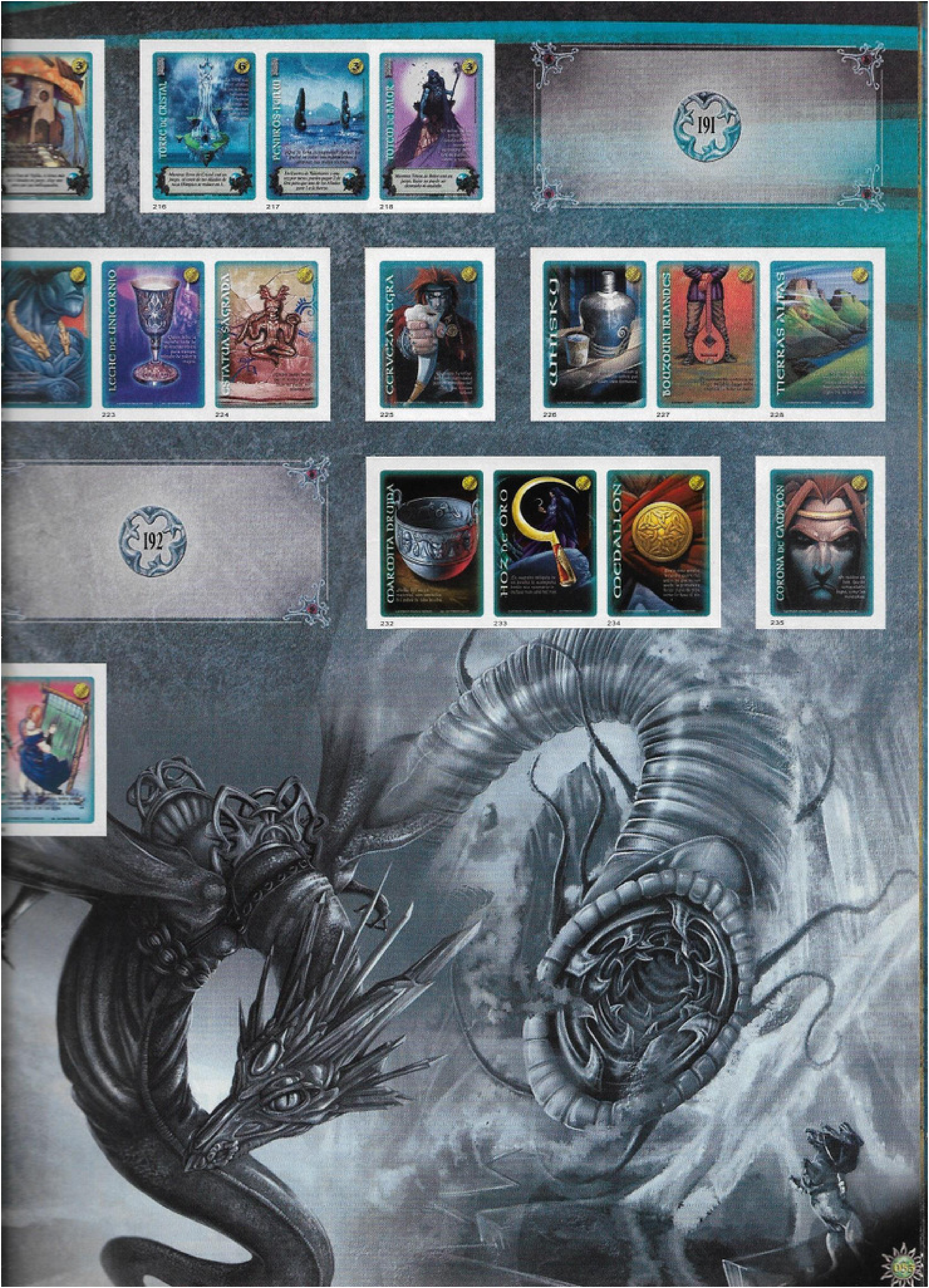
208 209 210



211



212 213 214

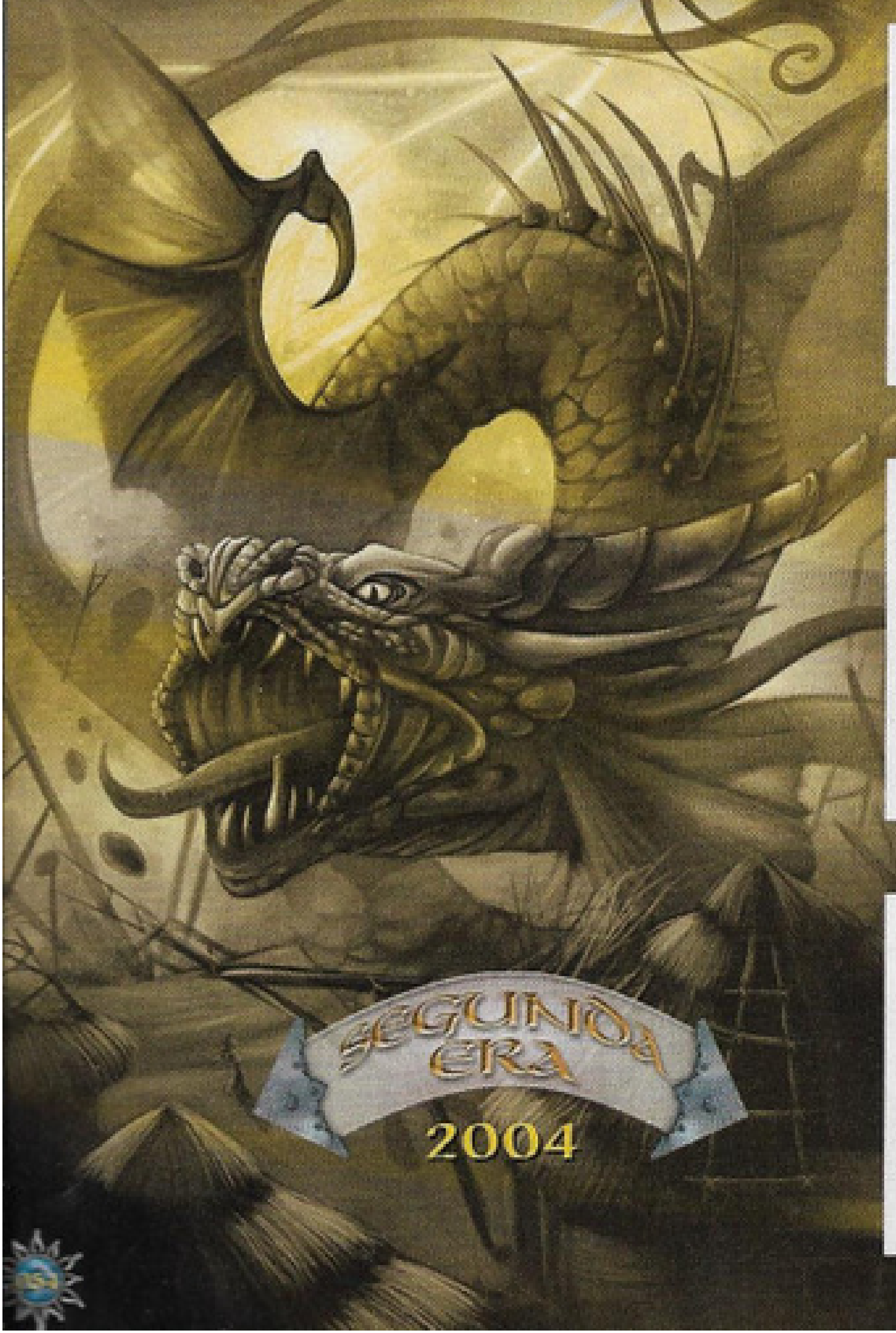


TORRE DE CRISTAL
216
217
218
191
LECHE DE UNICORNIO
ESTATUA SAGRADA
CERVEZA NEGRA
BOUZOUKI IRLANDES
TIERRAS ALTAS
223
224
225
226
227
228
192
MARMITA DRUIDA
HOZ DE ORO
MEDALLON
232
233
234
235

Las sombras se preparan para la guerra, sólo un campeón puede detenerlas ¡Es hora de la fuerza!

La extensión de Hijos de Daana profundizó la mitología abarcada en Hijos de Daana, poniendo especial énfasis en la mitología irlandesa y del norte de Gran Bretaña. Las cartas más recordadas de esta extensión son La Serpiente Negra y La Serpiente Roja.

EXTENSION TIERRAS ALTAS





001

194



005



006 007 008



009

195



013



014 015 016



017



018 019 020



021



022 023 024





CUATRO ACEROS
026
027
028



029
030
031

198



CALEDONIA
035



ORKNEY
ESPADA LUNAR
ARABAR
036
037
038



040
041



GAITAS
042
043
044



FINVARRA
045





RATIS
DONN
047
048
049

199



BOCAN
TALORC
054
055



056



AED FINN
057
058
059



OGILVIE
061
062



LILIAS
063
064
065



066


067
068
069
070
071
FORJA SINIESTRA
072
LA CAIDA
073
074
LAS TRES PLAGAS
075
ACIDO DE GUSANO
076
RED DE PLATA
077
FUENTE DEL SABER
078
079
080
SANTUARIO DEL NORTE
081
082
SIGIAN DUBH
083
DIRK
084
TARGE
085
GRAN ESPADA
086
087
ROANE
088
GHILLIE DHU
089
090
091
FACHAN
203
095
CAILLEACH
096
HOMBRE AZUL
097
CULTISTA PICTO
098
FANATICO PICTO
099
100
TROPA ESQUELETO
101
DOMHNALL
204
105
GUERRERO SCOT
106
107
MACINNES
108





110 111 112





117 118





120 121 122



124 125

207









208



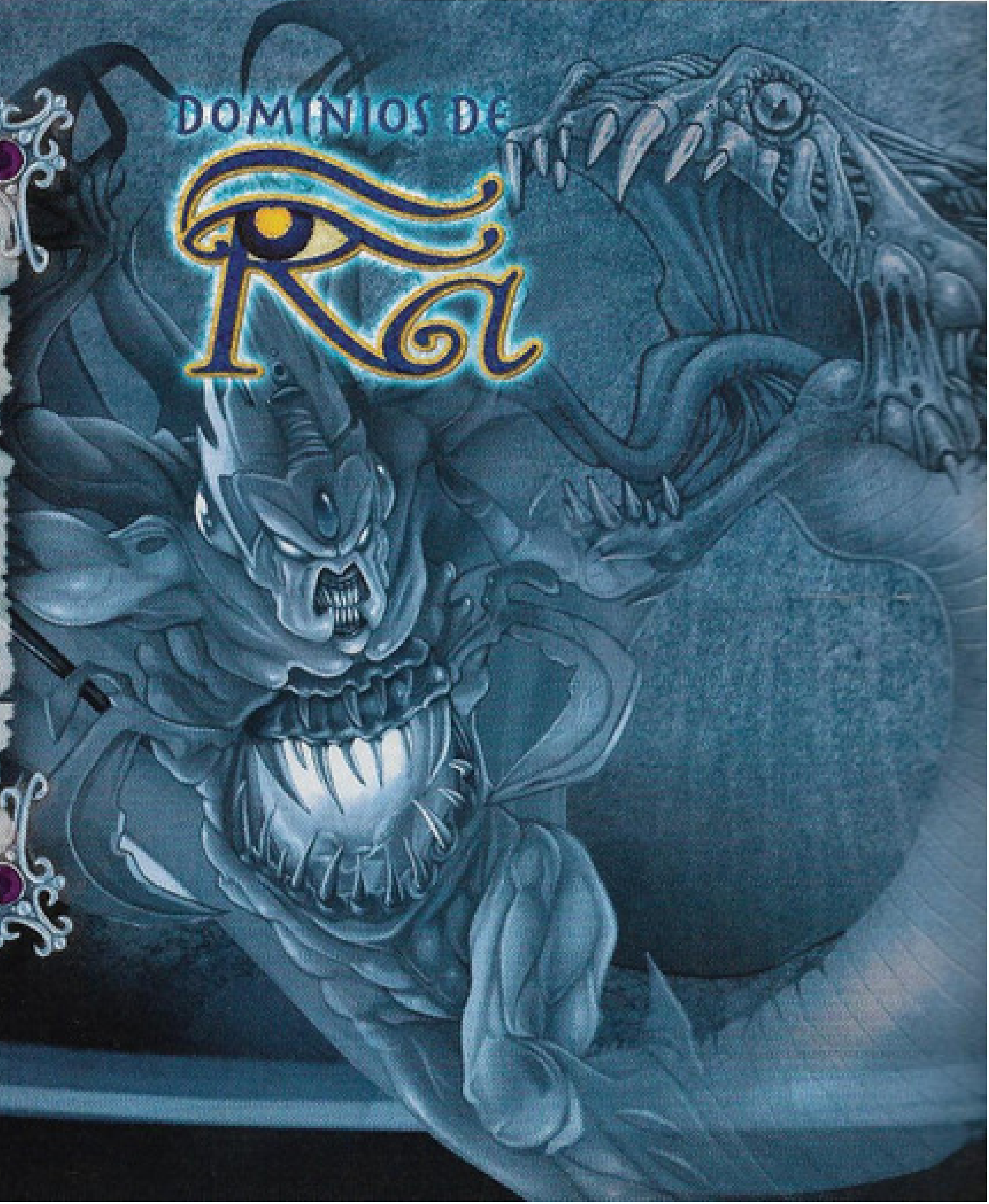








En medio del caos, el señor sin limites abrió sus ojos... Egipto, una de las civilizaciones más esplendidas de la historia, cuyo desarrollo cultural dejó, entre otras cosas, aportes en la astronomía y monumentales obras arquitectonicas, se integra al mundo mitologico de Mitos y Leyendas. Esta edición fue lanzada el 17 de julio de 2004, y hasta hoy posee cartas de gran nivel que están incluidas en mazos de alta estrategia. Cartas para tener presente son Ra, Jinetes de Fuego, Alas de Horus y Relampago Arcano.



SEGUNDA ERA

2004



KEFREN
KEOPS
MICERINOS
DJOSER
NARMER
IMOTEPH
023
024
025
026
027
028
MESKHENET
ASHERU
TAKELOT
QER-HER
030
031
032
033
034
035
KIYA
YUNET
ALAS DE HORUS
037
038
039
040
041
042
212
OSIRIS HA MUERTO
VENGANZA
QADESH
047
048
049
GRAN GUARDIAN
FLECHAS DE LAVA
JINETES DE FUEGO
DENWEN
BARCA DORADA
OJOS DE SERPIENTE
051
052
053
054
055
056
ALIENTO DE ANUBIS
DEMONIO DE PIEDRA
LANZA DE OSIRIS
058
059
060
061
062
063

215



067



068 069 070



071 072 073



074



075 076 077



078 079 080



081

216

217



088



089 090 091



092 093 094



095



096 097 098



099 100 101



102



103 104 105


ACERO
PENUMBRA
107
108
109
219
113
GAN SETH
115
116
118
119
120
221
125
126



127 128 129



130





134 135 136



137



138 139 140



141 142 143



144



145 146 147



149 150



151



152 153 154



155 156 157



158



159 160 161



162 163 164



165



166 167 168



170
171
172
ASTRONOMO
173
174
175
177
178
179
226
BENNU
184
185
186
187
188
189
TRUENO DE SETH
191
192
193
194
BADU-BADU
195
196
229
SEPT
200
SUBACH
201
TOUTOU
202
203
205
NO MAS JUEGOS
206
207
208
209
210


211

212

213


214

215


216


217

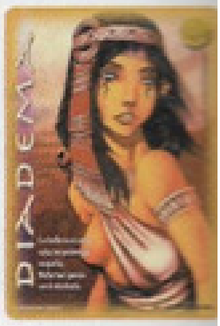
218

219

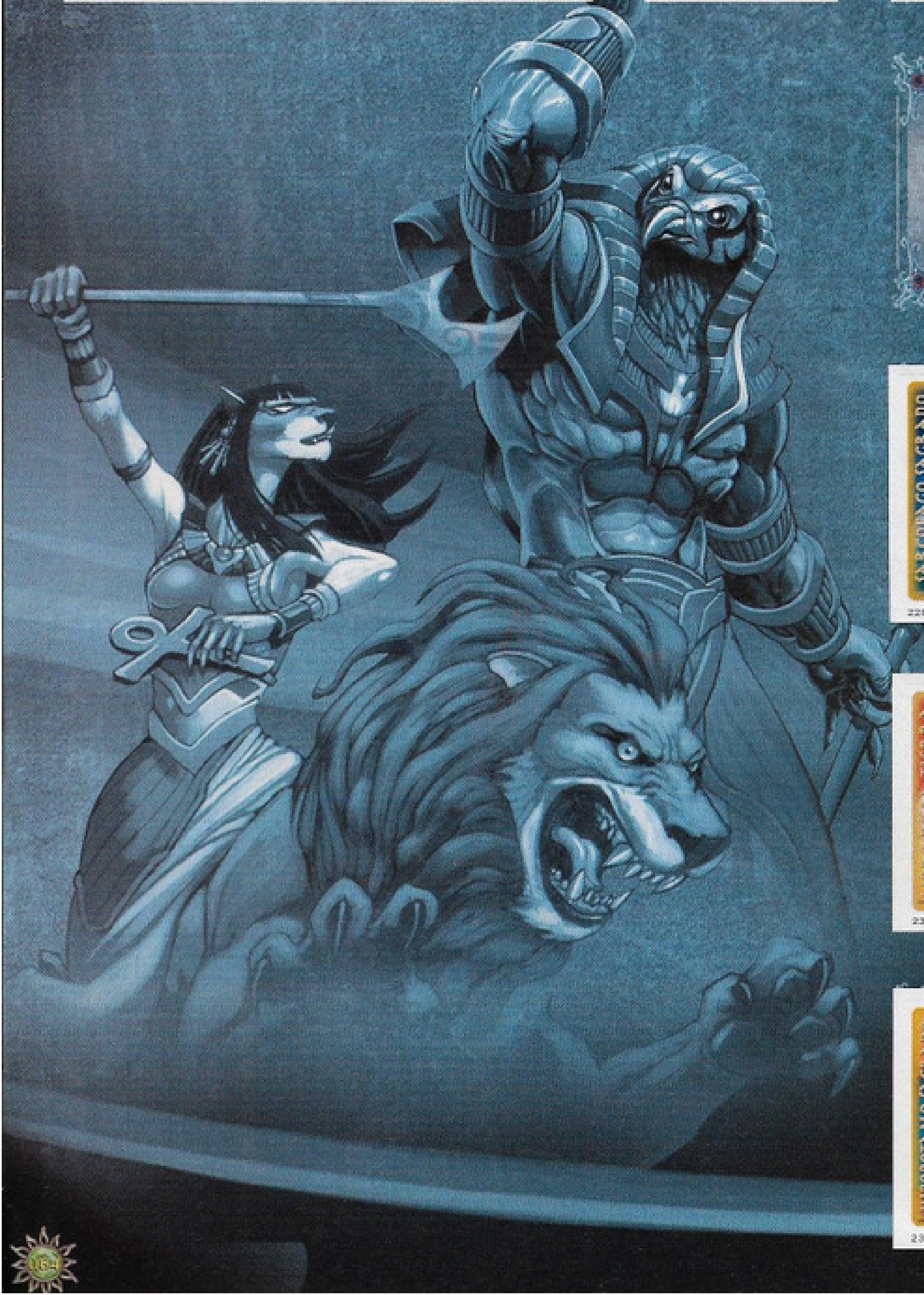

220

221


222


223


224



230

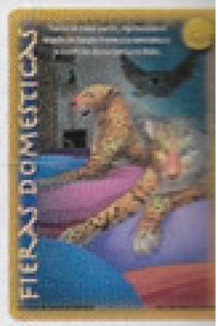


228

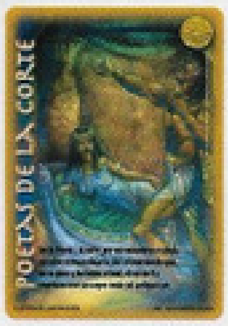

229


230

231


232


233


234


235


236

El acero del ladrón no detendrá a los hijos del infinito.
En esta oportunidad, el mundo de Mitos y Leyendas se adentró en un Egipto olvidado, totalmente diferente al Egipto pasado. Roma hace sentir su poder, y ya somos testigos del comienzo del fin de este poderoso imperio. La extensión de Dominios de Ra fue lanzada el 23 de octubre de 2004, y junto con su lanzamiento, hizo su estreno el formato de torneos Imperio, que desplazó a Segunda Era como formato más popular. Algunas cartas que debes tener en tu colección son Marco Antonio y Haquika.





ENCRUCIJADA EXTENSION

234



235







236



SEGUNDA ERA

2004



022 023 024


025


026 027 028


029 030 031


032


033 034 035



036 037 038


039



040 041 042


043 044 045



046

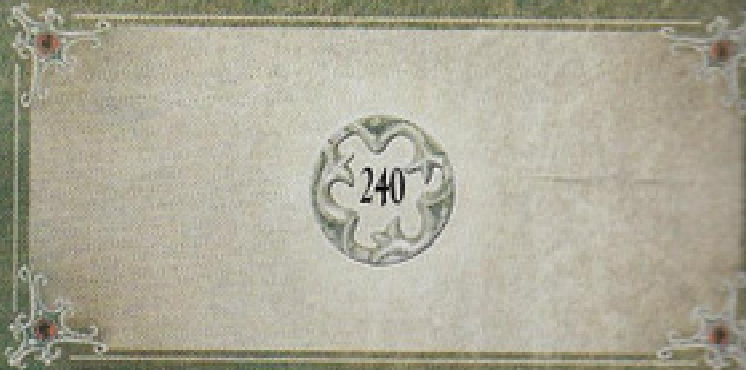


047 048 049



050 051 052


053





057 058 059



060



061 062 063



065
066
067
MUERTE ROJA
068
069
070
LIMPIAR CONJURO
072
LANGOSTAS
073
074
075
076
077
079
080
081
082
083
084
243
LEO
089
090
LATHYROS
091
093
094
095
244
100
101
102
103
104
105


106
107
108
109
110
111
112
113
114
246
247
118
248
122
126
127
128



SEGUNDA ERA

2005

GUERRERO JAGUAR

La gloria exige conquistas, y el futuro, sacrificios. Guerrero Jaguar, es tiempo de redención. La fuerza de esta edición se basa en la historia y creencias del pueblo Nahuatl (Aztecas, Toltecas, etc.) y la Mitología Maya quiché (Maya). Esta edición fue lanzada el 7 de marzo de 2005, y marcó una nueva etapa en la historia de Mitos y Leyendas, con importantes modificaciones en la redacción del juego. Se reemplazaron los tradicionales textos en cursiva por una escritura mucho más clara y fácil de entender. Pero no sólo eso, esta edición se transformó en la base de muchos mazos, con cartas que han dejado huella como Quetzalcoatl, Yax Kuk Mo' y Lanza de Bacabs.



001



002 003 004



005

249



009 010 011



012



013



014 015 016



017



018 019 020

251



024 025 026


027

028

029

030

252

253


037

038

039

040


041

042

043

044

045

046

047


048

049

050

051

052

053

054



055


056


057


058


059


060


061



062

063

064

065

066

067

068



256



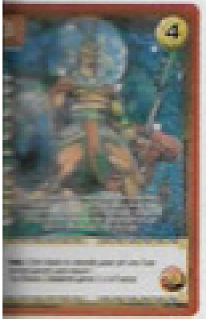
073



074



075





077



078



079

257





084



085



086



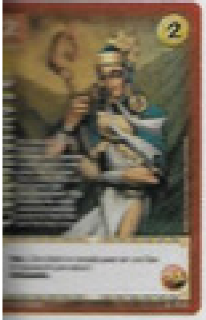
087



088



089





091



092



093



094



095



096

258



100



101



102



103

259



107



108



109



110



111 112 113



114



115 116 117



118 119 120



121



122 123 124

261



128



129 130 131

262



135



136 137 138



139 140 141



142

263



146 147 148



149



150 151 152



264



157 158 159



161 162



163



164 165 166

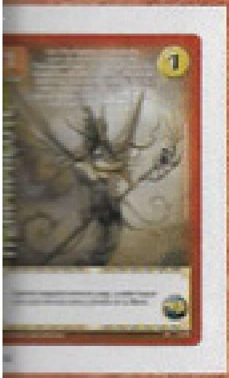


168 169

265



173





175 176 177

266



182 183



184



185 186 187

267



191 192 193



194


195

196

197

198

268



202

203


204

205

269


209

210

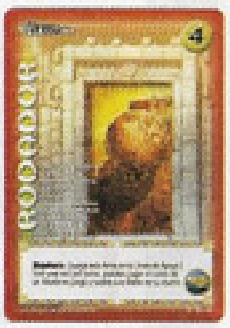
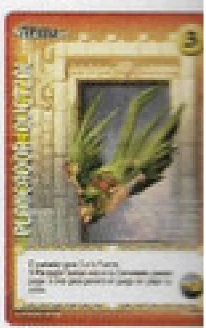
211

212

270

271


219

220

221

222



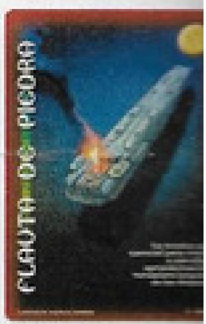
223


224

225


226


227

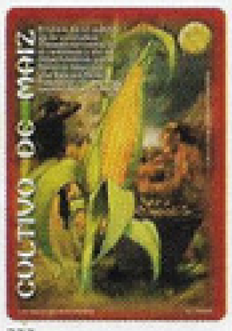

228


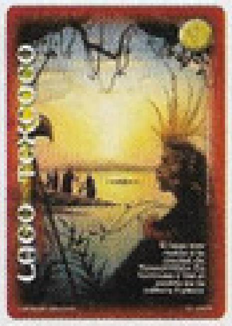
229



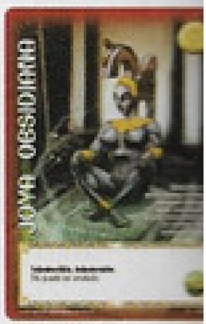
230


231


232


233


234


235


236

La Élite de tus Aliados al honor de la victoria.
Es la recopilación de las mejores cartas de las ediciones Espada Sagrada, Helenica e Hijos de Daana, junto con las extensiones Cruzadas, Imperio y Tierras Altas. Fue lanzada el 28 de mayo de 2005, y en mayo de 2006 tuvo el lanzamiento de su extensión recopilatoria. Esta edición especial se transformó en un verdadero fenómeno, y cartas como Henry II, Domo de Plata y Dragón Demonio son necesarias en casi cualquier mazo.

272



004 005 006

COMPENDIUM II ERA



007 008 009



010



011 012 013



014



015 016 017



SEGUNDA ERA

2005

274



021



022
023
024
025
026
027
028
029
030
031
032
033
034
035
036
037
038
039
275
276
046
047
048
049
050
051
052
053
277
278
060
061
062
063



279

280



071



073

074



075



281



081

082



083



085

086





087 088 089



090



091 092 093

284



097



098 099 100



101 102 103



104

285



108 109 110



111

286



115-236 116-236 117-236



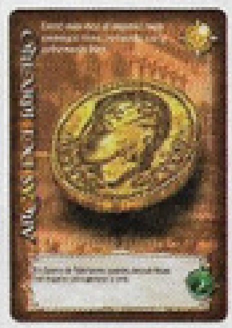
118



119 120 121



122 123 124



125



126-236 127-236 128-236

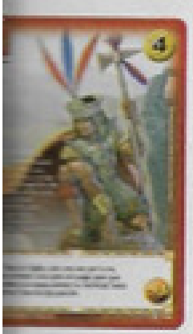
VENDAVAL
EXTENSIÓN

El viento del sur levantó su valiente voz.
Así como Guerrero Jaguar se centró en la mitología mesoamericana, Vendaval presentó por primera vez 180 cartas con contenido relacionado con los mitos y leyendas sudamericanos. Esta extensión fue lanzada el 18 de julio de 2005, y presentó poderosas cartas como Trempulcahue, Lautaro y Nombrar Magistrado.



SEGUNDA ERA

2005





002

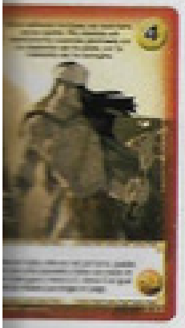


003



004

288





009



010



011

289





016



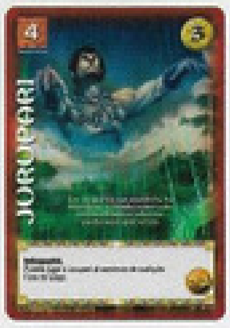
017

290



021



022


023

024

025


026


027

028

029


030

031

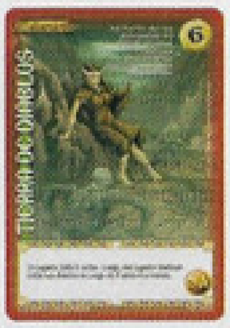

032

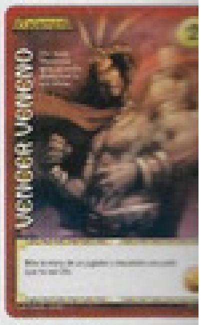
292


036

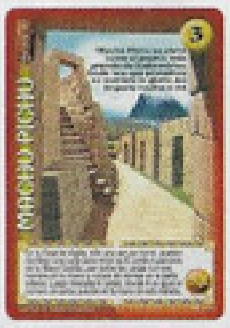

037


038


039

040

041

042

043


044


045


046

293

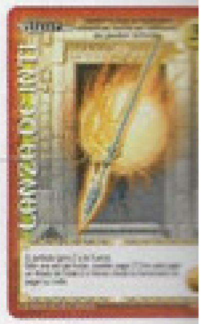

050

051

052

053

054

055


056

057

058


059

060

294



KAWESHKAR
LA AÑAÑUCA
SELK'NAM
PACHA MAMA
YASTAY
URCUGUARY
PIGUCHEN
CARCANCHO
LA BRUJERIA
CAMINOS DEL INCA
065
066
067
068
069
070
072
073
074
075
076
077
079
080
081
082
083
084
297
089
090
091
093
094
095
096
097
098
100
101
298
105



106 107 108



109

299



113 114 115



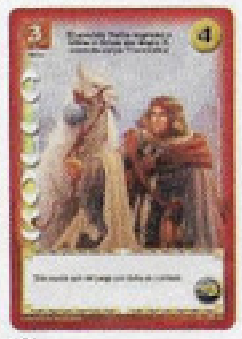
116



117 118 119



120 121 122



123



124 125 126



127 128 129

300

301





136 137 138



YOOLOX
140
MILLALOBO
141
IMVUNCHE
142
EL COO
143
144
LA VOLADORA
145
303
CANOEROS
149
AD MAPU
150
RITOS DE INICIACIÓN
151
CRUZAR EL FUEGO
152
VIAJE ASTRAL
154
VUELO DE BRUJOS
155
304
159
161
162
163
SANTUARIO INCA
164
165
166
168
ESCUDO INCA
169
PONCHO
170
305
306
MINAS IMPERIALES
177
178
PLUMAS NOBLES
179
COMERCIO INCA
180

SEGUNDA ERA

2005

BARBARIE

El filo del acero impone el caos.
Esta edición se basa en las leyendas del norte de Europa desde la caída del Imperio Romano hasta el año 700 después de Cristo. Los personajes más apreciados en esta edición serán: Atila (rey de los Hunos) y Wotan (Dios Supremo del Wahalla). Esta edición fue lanzada el 15 de octubre de 2005, y fue la primera edición desde Ragnarok que no tuvo extensión. Algunas cartas que causaron furor entre los jugadores fueron Grendel, Caceria de Demonios, Relampagos y Eirix el Breton.



001



002 003 004



005

307



009



010 011 012



013

308

309

310



311





027 028 029



031 032



033



034 035 036

312

313



043





045 046 047



048 049 050



052 053



054



055 056 057



059 060



061 062 063



064


065

066

067

068

316


072

073

074

075

317


079

080

081

082

083

084

085

318


089

090

091

092

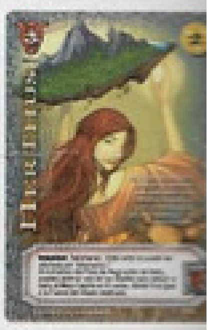

093

094

095

096

097

098

099


100

101

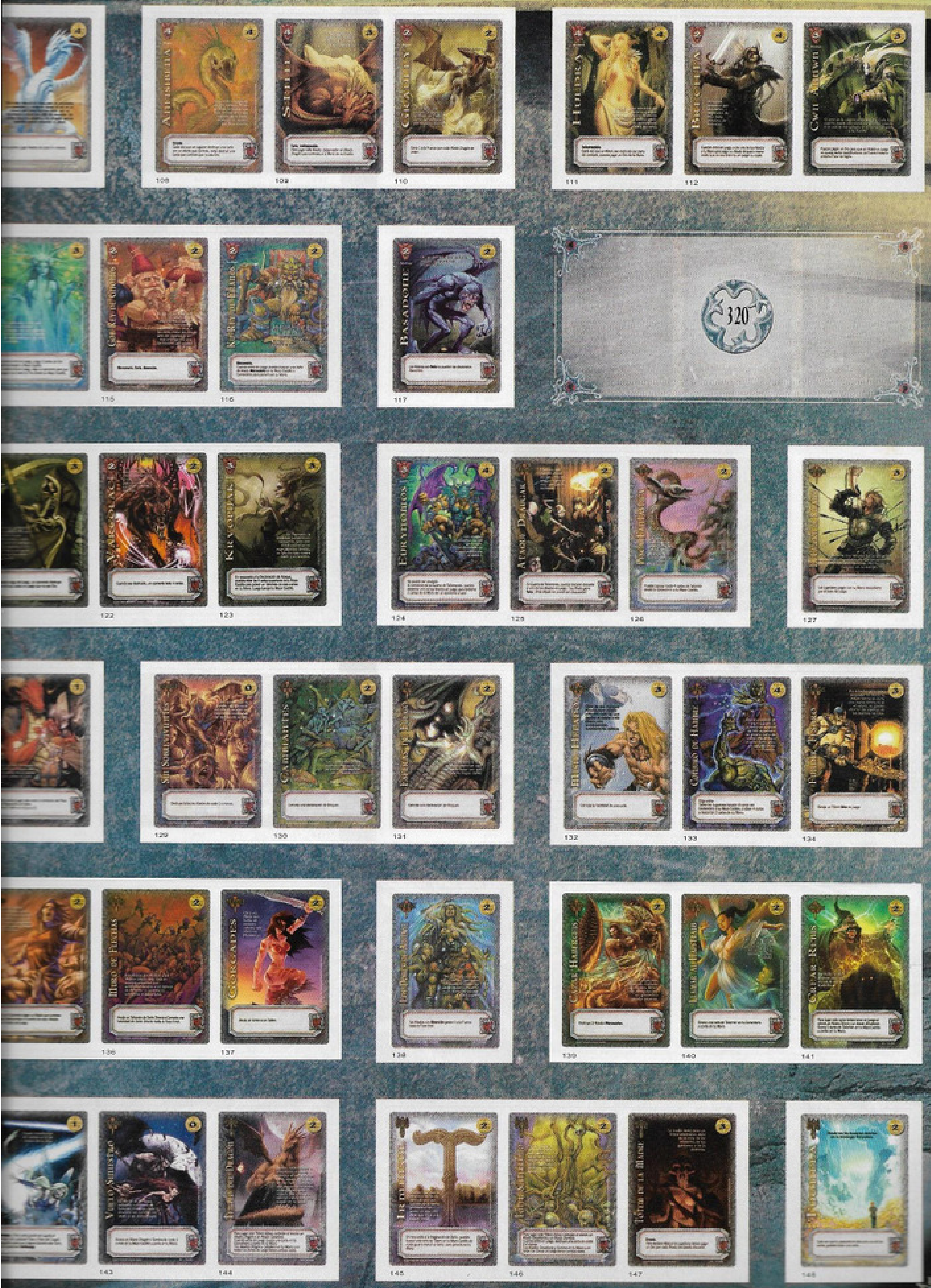
102

103

104

105

106


108
109
110
111
112
115
116
117
320
122
123
124
125
126
127
129
130
131
132
133
134
136
137
138
139
140
141
143
144
145
146
147
148


149 150 151

152

153 154 155

156 157 158

159

160 161 162

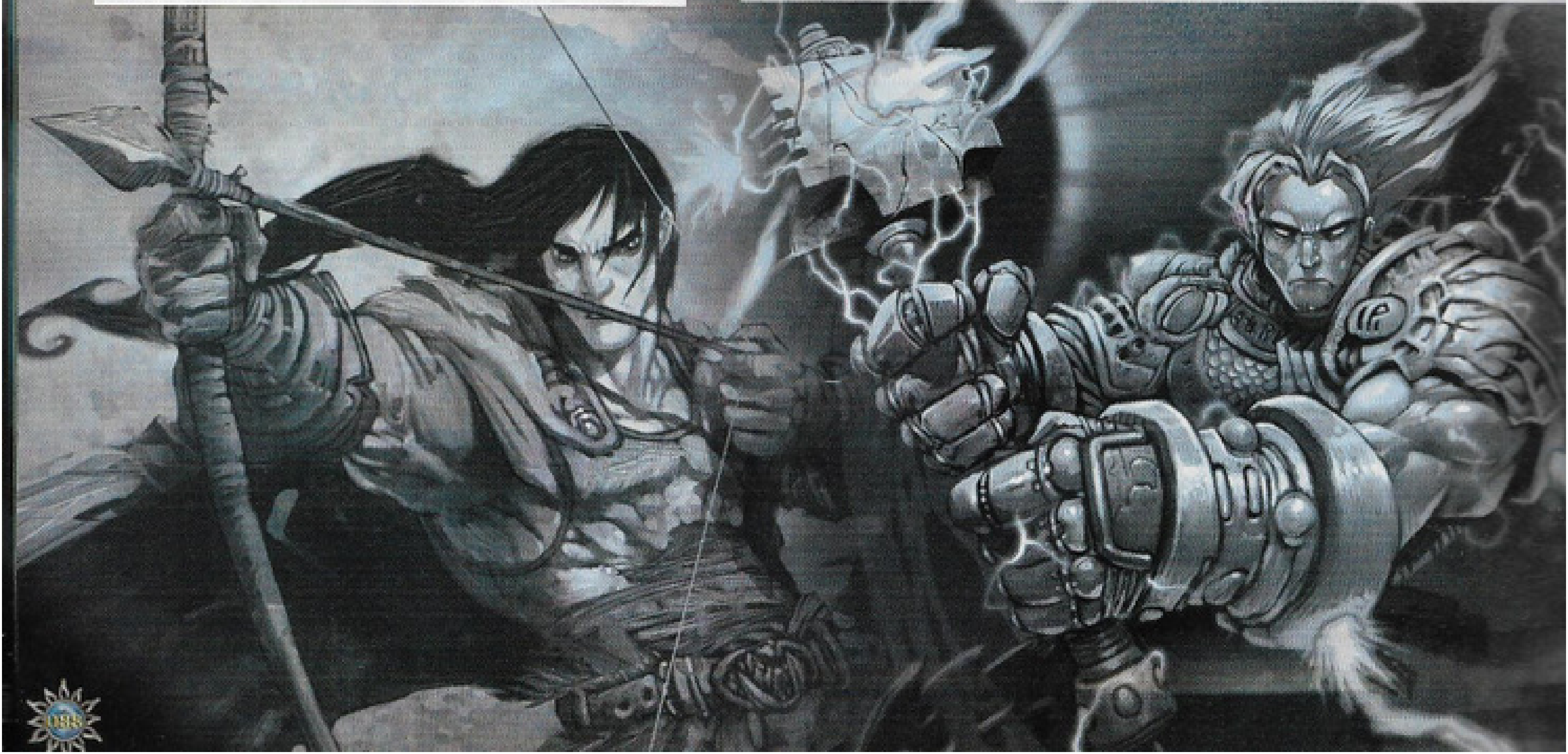
163 164 165

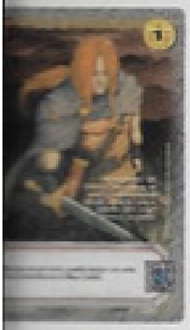
166

167 168 169

170 171 172

173

174 175 176






178



179



180



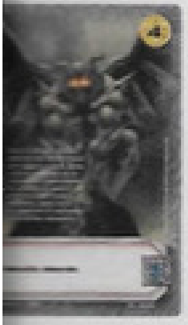
181



182



183





185



186



187



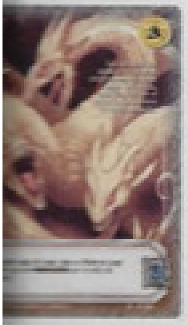
188



189



190





192

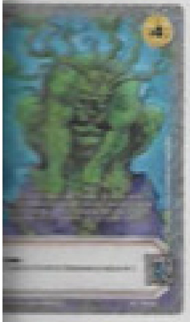


193

329



197





199



200



201



202



203



204





206



207



208



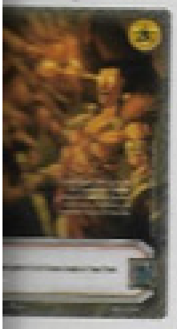
209



210



211





213



214

331



218


332
222
223
224
225
226
227
228
229
230
231
232
333
236
Mazo Ligero
237
238
239
Mazo Calavera
240
241
242
243
244
245
246
Piel de Oso
247
Águila Real
248
249
250
251
Daga Dorada
252
253
335
Copa Calavera
257
Arte Religioso
258
Anillo Papal
259
260

SEGUNDA ERA

2006

Reino de Acero



Cien Años de Guerra...
Esta edición se inspira en las aventuras del Mio Cid Campeador, los sucesos de fe y honor de la Guerra de los Cien Años y la invasión de los bárbaros a España a partir del 710 d.c. Fue lanzada el 4 de marzo de 2006, y es la utima edición que salió durante este año. Su extensión es Hordas, y fue lanzada recientemente el 27 de mayo de 2006. Algunas cartas que no puedes dejar de tener son Impuestos, Mio Cid Campeador, Nacimiento en el Mal y Joan D Arc.



001 002 003

337



007



008 009 010



012 013

338



017



018 019 020



021

339



025 026 027



028



029 030 031



032 033 034



035



036 037 038

341



042



043 044 045



046 047 048



049

342



053 054 055



056



057 058 059





061 062 063



064 065 066

343



070



071 072 073

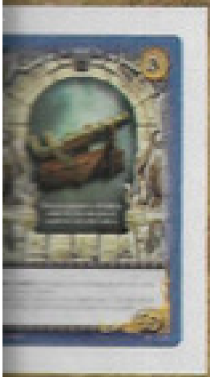


075 076

344



080





082 083 084



085 086 087

345



091



092 093 094



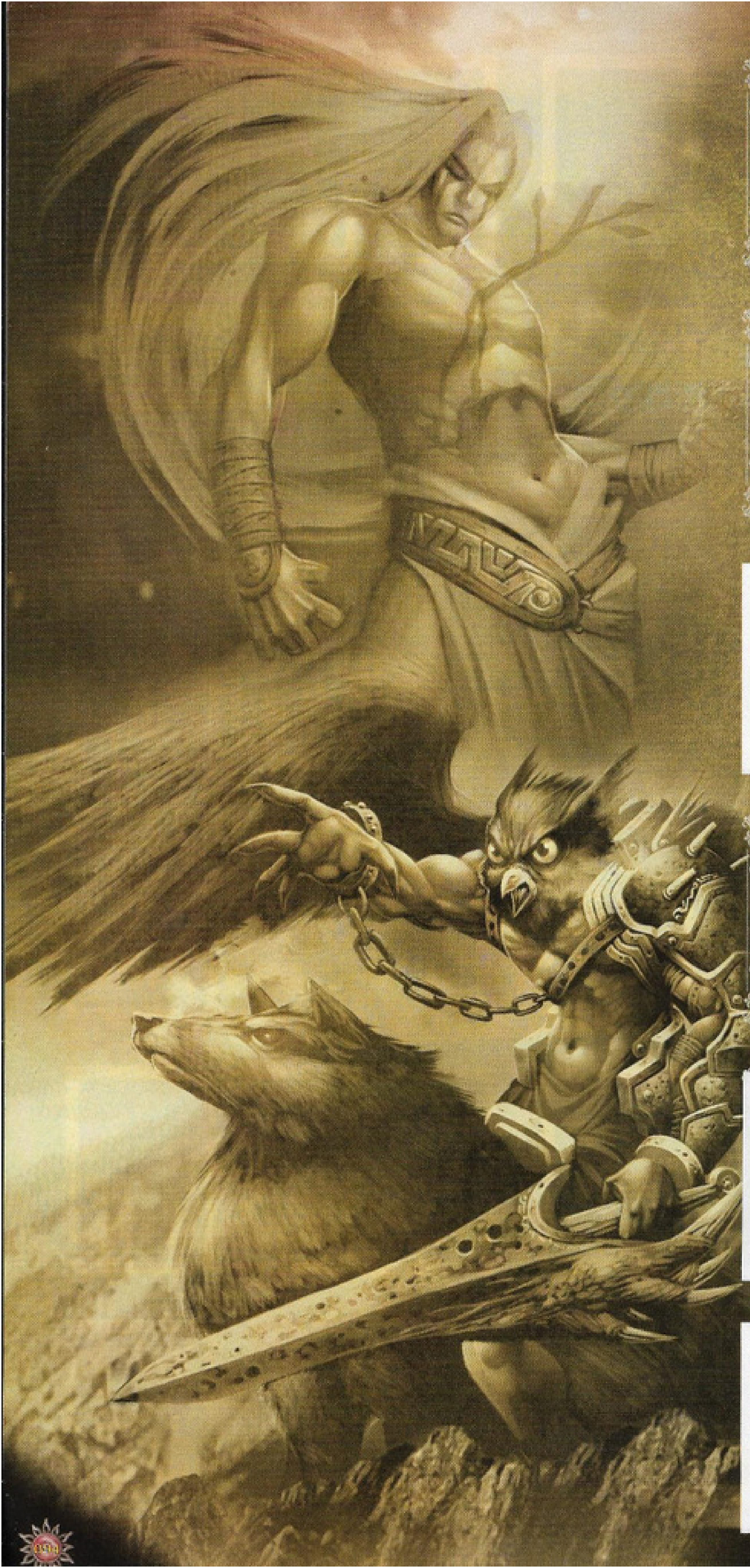
096 097



098 099 100



101



347

348



108 109 110

349



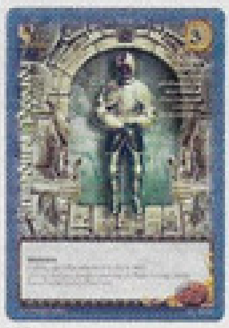
114 115 116



117 118 119



351
352
353
354
121
122
123
128
129
130
131
132
133
135
136
140
142
143
144
145
146
147
151
156
157
158
159
160
161

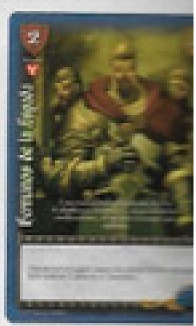

162

163

164

165

166

167

168

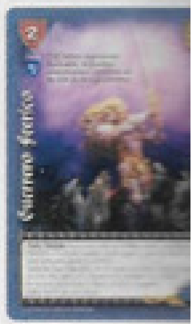

169

170

171

172

173

174

175


176

177

178

179

357


183

184

185

186

187

188

189


190

191

192

193

194

195

196

358


200

201

202

203



Mokosh
205
Goliardo
206
Quemar Textos
207
Pájaros de Hielo
209
Vuelo Sobrenatural
210
Compañía de Teatro
211
213
Traficante de Tesoros
214
216
Gente Abeja
217
218
219
361
223
225
226
227
228
229
230

362


234


235 236 237


238 239 240


241


242 243 244

364

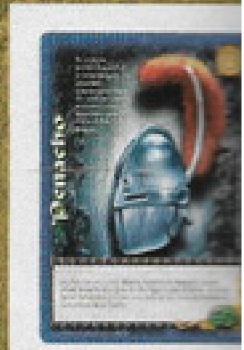

248


249 250 251

365


255


256 257 258


259


260



Hordas, la extensión de Reino de Acero, son 150 nuevas cartas inspiradas en las historias de la mitología mongol; pueblo de las estepas asiáticas, que dominó parte de Asia y desafió a los más grandes imperios de la época. Esta edición te permite disponer de las fuerzas de Genghis Khan, Kublai Khan y Marco Polo entre mucho más.

Nuevas habilidades y nuevas formas de jugar se potencian la estrategia de tus mazos con los cuatro nuevos Aliados con la habilidad Orbe y la integración de la nueva habilidad Embestida, que causaría daño directo a tus oponentes cada vez que bloqueen a tus Aliados.



001 002 003



004 005 006

HORDAS
Extensión

367



010



011 012 013

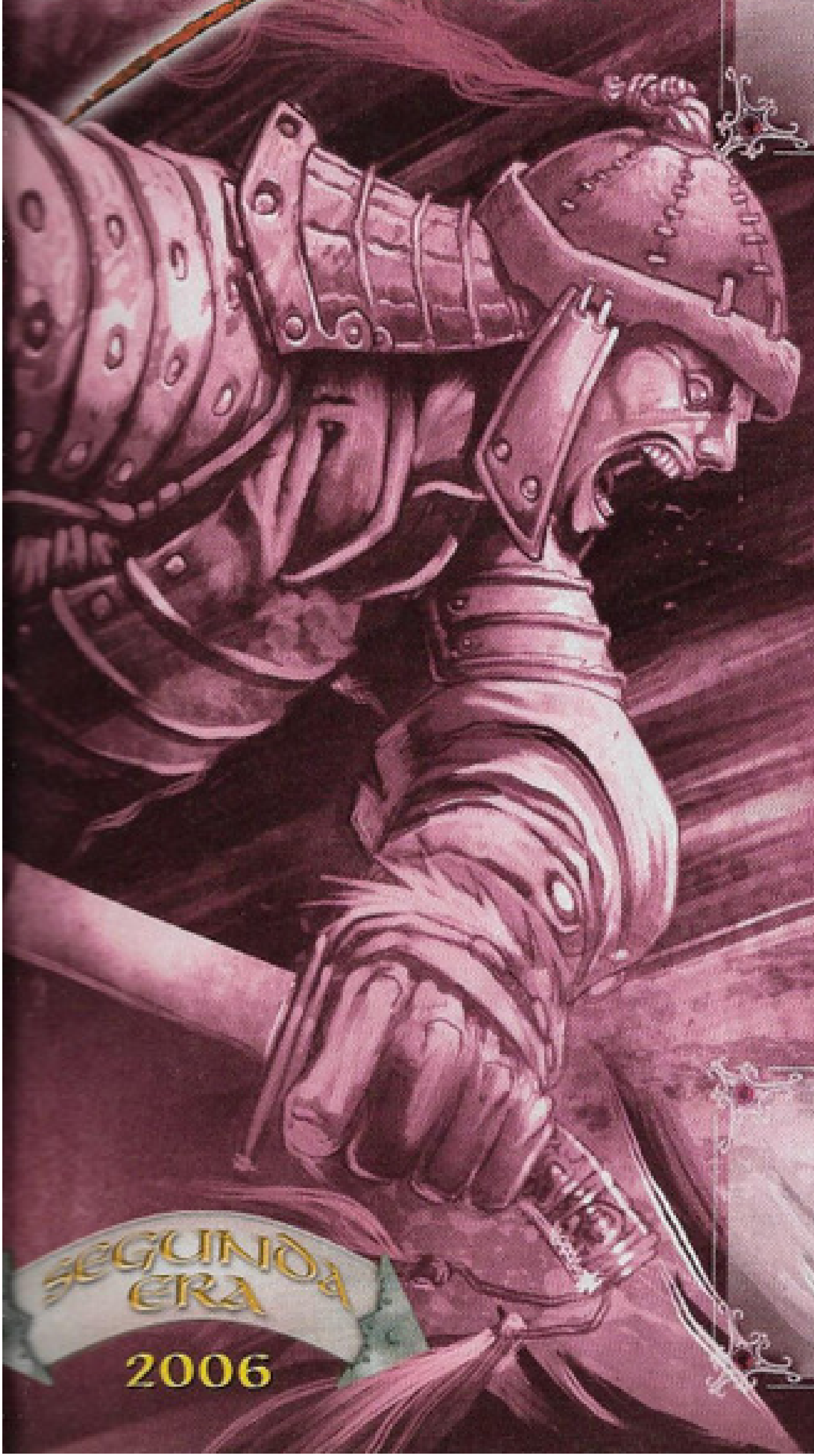


014 015 016

368



020



SEGUNDA ERA
2006

369


024


025


026


027


028


029


030


031


032


033


034


035

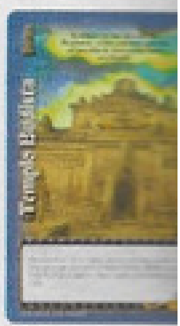

036

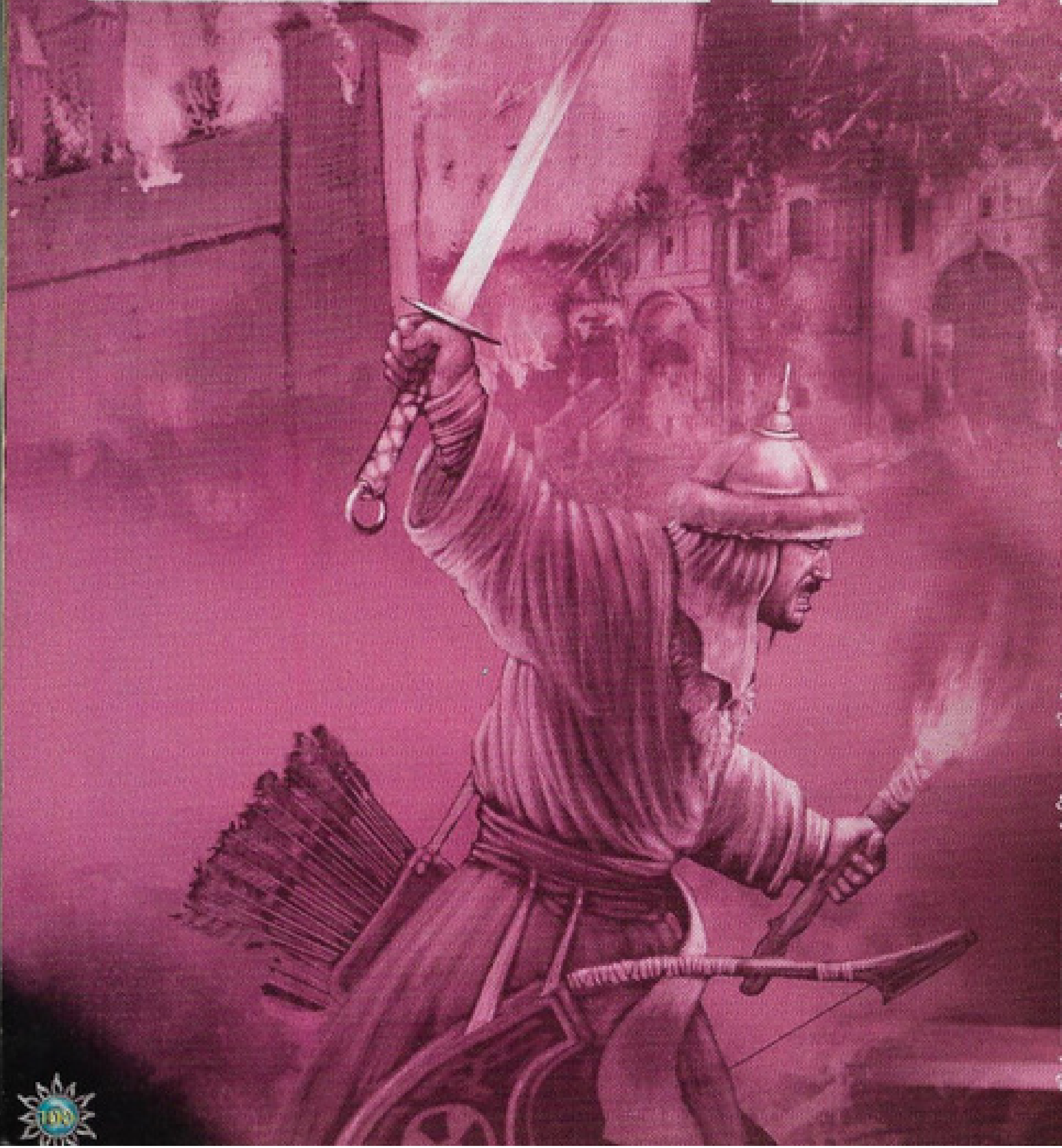

037


038


039


040

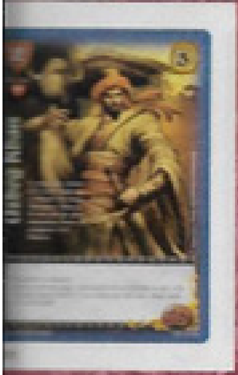

041



370

371

372





052 053 054



055 056 057



059 060



061

373



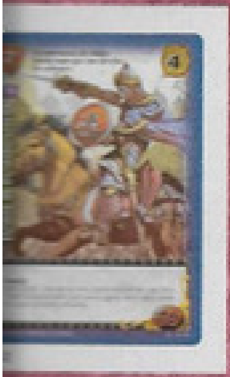
066 067



068 069 070



071





073 074 075

374

375



082



083 084 085

376



089 090 091



092

377



096



097 098 099



100 101 102



103



104 105 106



107 108 109



110



111 112 113

379

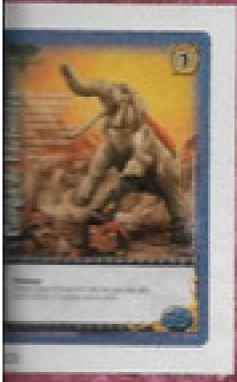


117 118 119



120 121 121





381





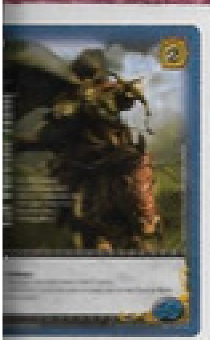
128



129



130





132



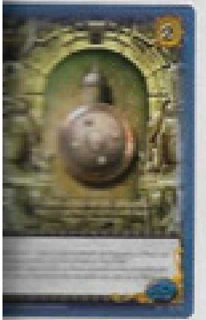
133



134



383





140



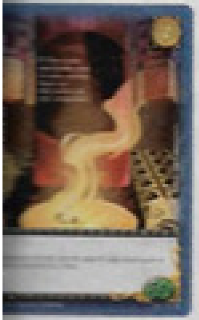
141



142



143





145



146



147



148



149



150

Cuenta Láminas

EL RETO
001 002 003 004 005 006
007 008 009 010 011 012
013 014 015 016 017 018

MUNDO GÓTICO
019 020 021 022 023 024
025 026 027 028 029 030
031 032 033 034 035 036
037

LA IRA DEL NAHUAL
038 039 040 041 042 043
044 045 046 047 048 049
050 051

RAGNAROK
052 053 054 055 056 057
058 059 060 061 062 063
064 065 066

LA COFRADÍA
067 068 069 070 071 072
073 074 075 076 077 078
079 080 081 082 083 084

ESPÍRITU DE DRAGÓN
085 086 087 088 089 090
091 092 093 094 095 096
097 098 099 100 101 102
103 104 105 106 107

ESPADA SAGRADA
108 109 110 111 112 113
114 115 116 117 118 119
120 121 122 123 124 125
126 127 128 129 130

CRUZADAS
131 132 133 134 135 136
137

HELÉNICA
138 139 140 141 142 143
144 145 146 147 148 149
150 151 152 153 154 155
156 157 158 159 160

IMPERIO
161 162 163 164 165 166
167

HIJOS DE DAANA
168 169 170 171 172 173
174 175 176 177 178 179
180 181 182 183 184 185
186 187 188 189 190 191
192 193

TIERRAS ALTAS
194 195 196 197 198 199
200 201 202 203 204 205
206 207

DOMINIOS DE RA
208 209 210 211 212 213
214 215 216 217 218 219
220 221 222 223 224 225
226 227 228 229 230 231
232

ENCRUCIJADA
233 234 235 236 237 238
239 240 241 242 243 244
245 246 247 248

GUERRERO JAGUAR
249 250 251 252 253 254
255 256 257 258 259 260
261 262 263 264 265 266
267 268 269 270 271

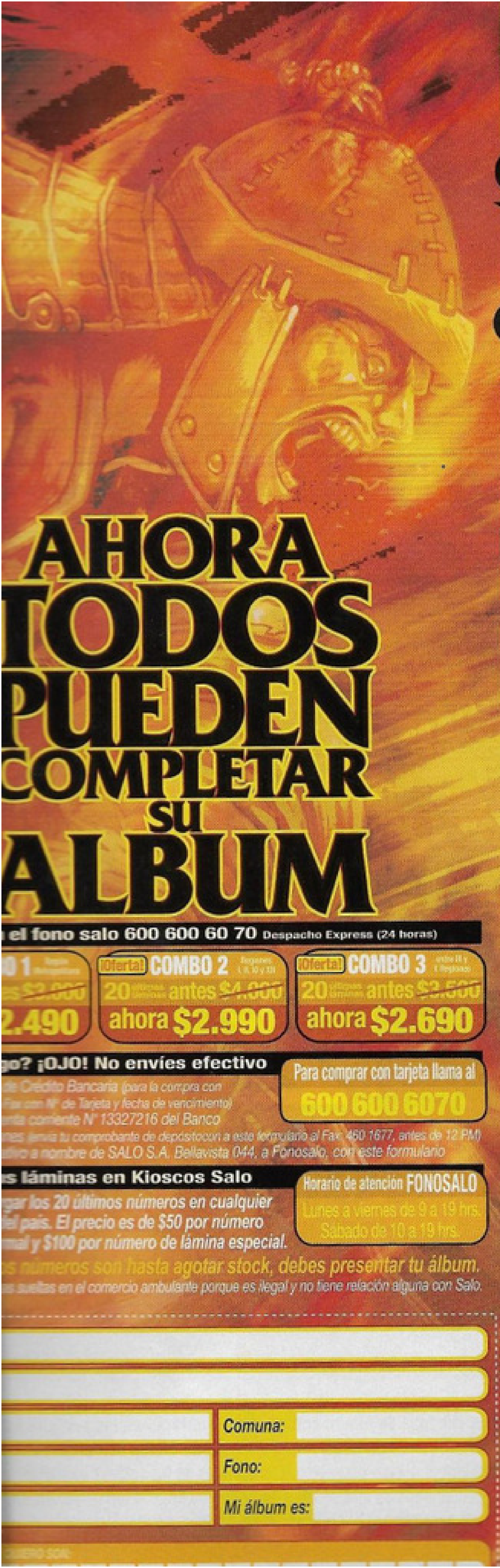
COMPENDIUM
272 273 274 275 276 277
278 279 280 281 282 283
284 285 286

VENDAVAL
287 288 289 290 291 292
293 294 295 296 297 298
299 300 301 302 303 304
305 306

BARBARIE
307 308 309 310 311 312
313 314 315 316 317 318
319 320 321 322 323 324
325 326 327 328 329 330
331 332 333 334 335

REINO DE ACERO
336 337 338 339 340 341
342 343 344 345 346 347
348 349 350 351 352 353
354 355 356 357 358 359
360 361 362 363 364 365

HORDAS
366 367 368 369 370 371
372 373 374 375 376 377
378 379 380 381 382 383
384



AHORA
TODOS
PUEDEN
COMPLETAR
su
ALBUM
el fono salo 600 600 60 70 Despacho Express (24 horas)
¡Oferta! COMBO 2
20 antes $4.000
ahora $2.990
¡Oferta! COMBO 3
20 antes $3.500
ahora $2.690
2.490
go? ¡OJO! No envíes efectivo
de Crédito Bancaria (para la compra con
Fax con Nº de Tarjeta y fecha de vencimiento)
enta corriente Nº 13327216 del Banco
envía tu comprobante de depósito con este formulario al Fax: 460 1677, antes de 12 PM)
a nombre de SALO S.A. Bellavista 044, a Fonosalo, con este formulario
Para comprar con tarjeta llama al
600 600 6070
s láminas en Kioscos Salo
gar los 20 últimos números en cualquier
del país. El precio es de $50 por número
mal y $100 por número de lámina especial.
s números son hasta agotar stock, debes presentar tu álbum.
sueltas en el comercio ambulante porque es ilegal y no tiene relación alguna con Salo.
Horario de atención FONOSALO
Lunes a viernes de 9 a 19 hrs.
Sábado de 10 a 19 hrs.
Comuna:
Fono:
Mi álbum es:



¡TOMA TU CELULAR Y PARTICIPA EN EL CONCURSO ANIVERSARIO MYL!
Llama al 265 o envía un SMS con la palabra MITOS al 2655, sigue las instrucciones y podrás ganar espectaculares premios.
Más información en
www.salo.cl


salo
www.salo.cl
www.myl-online.com